CUTE GIRLS IN GAME, COMIC ANIMATION BY YOUR SIDE!

PALETTA THE ANOTHER SIDE

Karen

カレン

2002.AUTUMN
VOL.1 / 1200yen

ゲーム、アニメ、コミック
美少女キャラクター達の
オリジナルイラスト満載!

SPECIAL PRESENT
登場作家直筆
イラストプレゼント

Special Feature
うるし原智志

Long Interview
みさくらなんこつ
梅津泰臣

Karen's Pick Up
大野哲也・七尾奈留
「ぱにっく!! けろけろ王国」
ルゴシエラ
「きのこ 禁断の治療薬」
ぽよよん♥ろっく
「ぽぽたん」
山本和枝
「エーベンブルグの風」

ながせまゆ
表紙イラストテレカ
100名
プレゼント

西E田
「妹でいこう!」
江森美沙樹
こつえー・E=MC²
「Hアッシュ〜いつかたどりつけた場所〜」
大槍葦人
「白詰草話」

「ロケットの夏」「BALDR FORCE」
[OVA]「みずいろ」
[OVA]「新体操(仮)THE ANIMATION〜妖精たちの輪舞曲(ロンド)〜」

特別付録
ながせまゆイラストポスター
「勝 あしたの雪之丞2」

http://www.enterbrain.co.jp/

より美しく、よりシンプルに
女の子たちの魅力を伝える
キャラクターグラフィック誌
Illustration:MAYU NAGASE Finished by elf

KASHIMA!

Welcome!

鹿島祭へようこそ!!

親　友

恋　人

ムカツク～

お財布

晶子さんをぐれ～

永遠のライバル

クラスメイト

目のカタキ

部に戻って欲しい

嫁に来てけれ～

?

元恋人今は…

心　配

伝説の先輩

吹っきれない想い

昔から好き

春日せりな

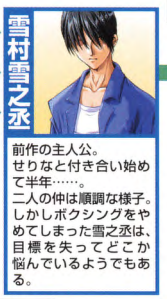
言わずと知れた、前作のヒロイン。
明朗活発、天真爛漫、成績赤点と三拍子揃った無敵の女のコ。
雪之丞と付き合い始めて早や半年。
今ではすっかり尻に敷いている。

水島あきら

勝のクラスメイトで、本作のメインヒロイン。
いつも眠そうな目をしており、始終ボケ～っとして掴みどころのない女のコ。
補習仲間の勝は、いつも捕まっていろいろ奢らされるハメに。

鷲淵権造

勝たちのクラスに転校してきた田舎訛りのムサイ大男。
時代錯誤な風体を誇る。
勝のことを番長だと思い込み勝負を挑むが、勝の妹である晶子に一目惚れ。以降、勝を「義兄」と仰ぐようになる。

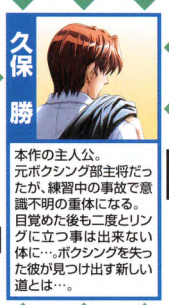


雪村雪之丞

前作の主人公。
せりなと付き合い始めて半年……。
二人の仲は順調な様子。しかしボクシングをやめてしまった雪之丞は、目標を失ってどこか悩んでいるようでもある。

桜瀬由美子

勝やあきらの同級生で、あきらとは幼馴染。
幼い頃に両親と死別し現在は叔父と一緒に暮らしている。
持病の喘息のため大人しく見られがちだが、見た目よりはるかに強い意思を持っている。



久保勝

本作の主人公。
元ボクシング部主将だったが、練習中の事故で意識不明の重体になる。
目覚めた後も二度とリングに立つ事は出来ない体に…。ボクシングを失った彼が見つけ出す新しい道とは…。

田島静

鹿島学園名物陰険体育教師。
相も変わらず生徒達を陰湿に嫌がらせする日々を送っている。
だが今回は、そんなサディスティック静にもちょっと意外な一面が…

宇佐見明男

勝と雪之丞の後輩で、現在ボクシング部主将代理。
晶子に対してずっと好意を寄せており、今でも健気にモーションをかけ続けているのだけれど、想いは届かずにいる。

三枝マキ

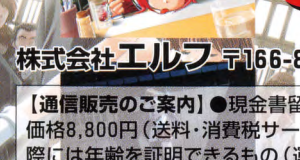
涼月学園卒業生で、現在は某一流大学の3年生。
さる財閥の跡取り娘で気の強そうな見た目に違わず、我がままで傍若無人なお嬢さま。
勝が1年のときの3年生であり、実は勝の元彼女。

久保晶子

勝の実妹。前作で雪之丞との恋に破れ、涼月町へと戻ってきた。
今はすっかり本来の明るさ・優しさを取り戻したように見える。
生活無能力者の兄の面倒を見つつ、勉学にも励むしっかり者。

藍川ちはる

今年度の新入生で、ボクシング部のマネージャー。
性格は明るく、礼儀正しい女のコ。
笑顔でボクシング部員たちのサポートをする元気な女のコだがオッチョコチョイなところもある。



ご来場お待ちしてま～す!!

株式会社エルフ　〒166-8528 東京都杉並区高円寺北2-3-17高円寺NKビル4F　エルフホームページ：http://www.elf-game.co.jp/

【通信販売のご案内】●現金書留にて、【商品名（勝　あしたの雪之丞2）・メディア（CD-ROM）・ご使用機種名・型番・OS・住所・氏名・電話番号】を明記したメモと通信販売価格8,800円（送料・消費税サービス）を（株）エルフ通販係まで、おつりのないようにお送り下さい。※18歳未満のお客様はご購入になれません。また、通信販売でお求めの際には年齢を証明できるもの（運転免許証・健康保険証・パスポート等）のコピーを必ず同封して下さい。（証明書のコピーを一度（株）エルフにお送り頂いている方は必要ありません。）　（株）エルフ 通販係：〒166-8528　東京都杉並区高円寺北2-3-17高円寺NKビル4F

élf

MASARU

あしたの雪之丞2

9月27日発売!!

WIN95/98/Me/2000/XP対応　希望小売価格8,800円（税別）　キャラクターデザイン／ながせまゆ　シナリオ／井上啓二

【動作環境】●日本語版Microsoft® Windows® 95・98・Me・2000 Professional・XP Home Edition・XP Professionalが適切な状態で動作する環境 ●CPU：Intel® Pentium® 200MHz以上 ●必要メモリ：64MB以上（XPご使用の場合は128MB以上）●CD-ROMドライブ：8倍速以上 ●640×480ドット・Full Color又はTrue Colorの表示が可能なディスプレイ及びグラフィックカード※ ●PCM音源を再生可能な環境※ ※各種ドライバがWindows95・98・Me・2000Professional・XP Home Edition・XP Professional及びDirectX®7a以降に正しく対応し正常に動作していること。●ハードディスクの空き容量は1GB以上。●製品名及び社名は各社の商標及び登録商標です。

SATOSHI URUSHIHARA

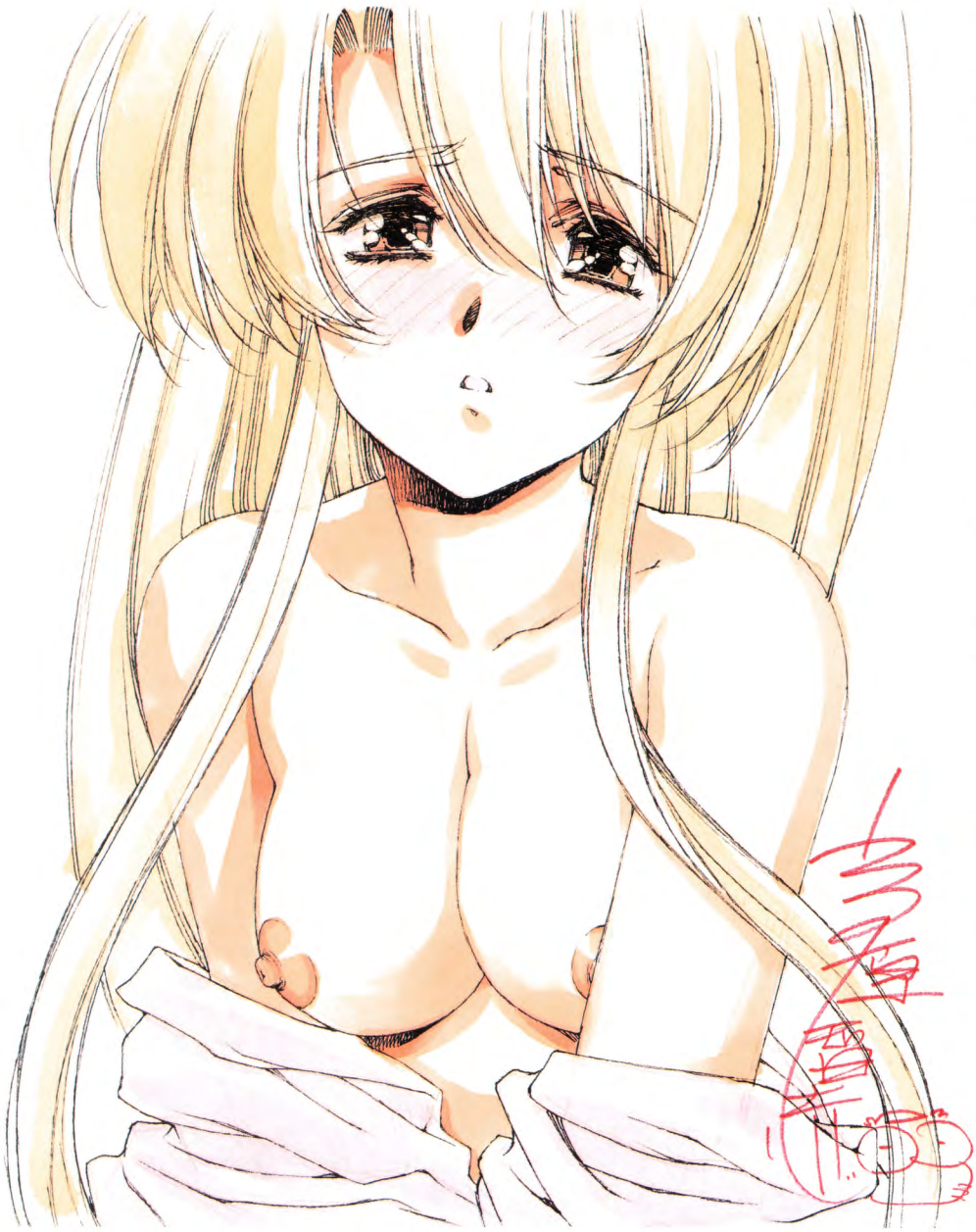
Just as Passion

■フロントイノセント■ 胸の「動き」に魅せられて

アニメーター●うるし原智志

誰もが認める、異能の「美乳」クリエイター「うるし原智志」。
見る者の期待を裏切らない、魅力的なキャラクターたちと、
スクリーンの中で、縦横無尽に動き回る、胸、胸、胸……。
いったいどんな衝動が、氏を突き動かしているのだろうか。

P.81 RESENT FOR YOU
うるし原智志さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。



見てくれる人の期待を裏切るようなことはしたくない

――ファンの期待が大きい『フロントイノセント』ですが、いきなり衣装がすごいですね。とくに、ソフィアとか（笑）。

うるし原：趣味といえば趣味なところに、思い切りいってます（笑）。いつからこういうのを描き始めたっけなあ、と思うんですけど……。『バルキサス』のときも『プラスチックリトル』のときも、裸を出すつもりはなかったんですよ。デビューがエッチものだったので、『バルキサス』は裸で売るようなやり方はイヤだって言ってたんです。でも当時ファンタジーは売れなかったので、プロデューサーの方に「エログロ、どっちかなきゃダメ」って言われて、だったらエロのほうがいいや、と。ところが、できあがったら「そこまでやれとは言ってない」って（笑）。脇役を脱がせればいいんであって、ヒロインを脱がせることはないだろう、と。でも僕、中途半端なのはイヤなんですよ。だって、どんな作品であれ裸が出るんだったら、そりゃあ見てくれる人は、ヒロインの裸を見たいですよね。

――たしかに、それはそうですよね。ところで『プラスチックリトル』のときは、いったいなぜ裸が出ることに？

うるし原：きんじ（監督・よしもときんじ氏）が嫌がると思ってたんです、裸を。ところがプロットの打ち合わせをしてるときに、きんじのほうから岩風呂の設定が出てきたんですよ、いきなり。地獄めぐりみたいな風呂が船の中に作ってあって、ヒロインがそこで大騒ぎする、みたいなのが。それで、こっちもプチッと切れたというか（笑）。風呂場のシーンがあってモノを隠

ANIME INFORMATION

2003.Spring.In.Store!
『フロントイノセント』
●価格未定
●成人指定
©Satoshi Urushihara／Bitworks・Japan

PERSONAL PROFILE

●うるし原智志
Satoshi Urushihara
1966年2月9日生まれ。広島県出身。血液型O型。
アニメーター（自称）。
代表作は『プラスチックリトル』『極黒の翼バルキサス』『ラングリッサー』『キラリティー』。最近作は『ヴァンパイアマスターダーククリムゾン』『悠久黙示録エイドロンシャドー』『グローランサー』シリーズ。「メガミマガジン」の読者参加型企画『アルファ』連載中。
『少年ケニア』にアマチュア参加でデビュー。その後、東映動画を経てフリーになり、OVAを中心に作画・演出・原作に携わる。『極黒の翼バルキサス』をきっかけにゲームやコミックにも進出、活躍中。
「あいかわらず"じゃがりこ"にハマってますが、新マイブームとしては、コンビニの冷たいラーメンがきてます。いつもクーラーの中にいるので、外に出ると、慣れていないせいか、ボタボタ汗をかいてたいへんです（笑）」。
http://www.earthwork.ne.jp

DRAWING FOR KAREN

INNOCENT HEART

ILLUSTRATED BY SATOSHI URUSIHARA

すっていうのはイヤなんですよ。出さないんだったら最初からそのシーンは作らないほうがいい。出すんだったら、自分自身が見てて当然期待するのはそこなんで、その期待を裏切るようなことはしたくないなって思うから。それで裸がぼろぼろ出ることになっちゃって。

――それで、だいじょうぶだったんですか？

うるし原：いや、ダメで（笑）。発売元さんのビデオセンターに、急遽関係者が集まったんですよ。それで先方の担当の方が「ちょっと実験的にやってみたんですけど」って。あの、ドライアイスの煙みたいなモヤモヤ～～っていうのを裸のシーンに合成してみたって言うんです。それから一晩、勝負ですよ。先方はとにかく見えないようにというんで、画面の半分くらい煙がモヤモヤしてるんです。こっちは「そんなのみっともなくてダメだから、もう少し薄くしてほしいなあ」みたいな話をして。向こうは「濃く～！」、こっちは「薄く～！」。オペレーターの人は「どっちにすればいいのよ～」って（笑）。その結果のギリギリの妥協点が、あの発売されたラインなんです。あとできんじから、さんざん文句言われましたけど（笑）。

――ちょっとした「プロジェクトX」ですね。

うるし原：ええ、もう引っ張り合いの勝負ですよ。これはエッチものじゃないんですけど、ある作品では「エッチシーンで腰を振るのは2回まで」っていうのもあったりして。でも4秒とか5秒とかのカットもあるわけで、その間、2回だけパーン、パーンってやって「はあ、疲れた～」ってわけにはいかないじゃないですか。だから、むりやり2回でおさまるように調整したりして、もう、いったいなにを悩んでいるのかわからなくなってくるという……（笑）。

――でも、一般作だと基本的にはそういう苦しみからは逃れられますよね。

うるし原：はい、基本的には。ただ、僕の場合、それでもよく引っかかっちゃいますけど。あの、「これはやめてください」って言われたら、やらないようにはしてるんですよ。迷惑をかけちゃいけないと思ってるから。ただ「ここまでならいいよ」と言われると、そのギリギリまで行こうとしちゃうんで（笑）。ギリギリの境界線って、あやふやで難しいじゃないですか。そのへんがはっきりわからないと「どのへんまでいいんだろう」「どういうふうにすればいいんだろう」とか、つい考えちゃうんですよ。まあ、今後は気をつけようと思ってはいますけど（笑）。

胸はあくまで体の動きのリアクションとして揺れるべし

――うるし原さんの裸、とくに胸の描き方には、独特の魅力がありますよね。

うるし原：顔とか服のシワとかって、ふつうに見てますよね。だから、先人が今までに作り上げてきたフォルムがあるわけです。僕らはそれに新しいエッセンスを入れるだけで自分の絵を作ることができる。でも、胸って日常の中でしょっちゅう目にするものじゃないし、描き方も出つくしていないんですよ。だから、描くときに非常に困るわけです。「こういうの見たい！」と思うんだけど、いざ描いてみるとぜんぜんうまく描けなくて。で、手探りで「こうでもない、ああでもない」っていうことに……。

――いろいろ追求してしまうわけですね。

うるし原：最初のころ、「なんで胸とか乳首だけそんなにリアルに描くの？」ってよく言われたんですけど、僕としてはぜんぜんリアルじゃなくて。ただどこかに「らしさ」が感じられればいいなあと思ってるんです。さらっと流して定型の描き方みたいにしちゃえば簡単なんでしょうけど、でも、それでは手を抜いてるような気がして、「もうちょっと、もうちょっと」ってやってるうちに、こうなっちゃったという感じです。あと、好きなアニメとかキャラクターを見たときの「服を脱いだらどんなんだろう」というヨコシマな考えを、自分が描く作品でもついつい探求しちゃうっていう部分もあるかもしれません（笑）。

――アニメーションだと、胸も動きますよね？

うるし原：そうなんですよ。だから『ホワイトシ

うるし原氏の手による、登場キャラクターのカラーイメージ。本編のヒロインであるフェイ。

初出：「メガミマガジン」Vol.28

ャドー』でも『バルキサス』でも、とにかく胸が揺れる描写がやりたくて。でも、まわりからさんざん言われました。「そんなに胸って揺れるのか？」って。悪口というより、呆れてなんですけど。「そもそも、なぜそんなことをしなくちゃいけないの？」と聞かれて、「いや、揺れるものは揺れるから」って言ったんですけど（笑）。

――ごく初期のころから、胸は断固として揺らしたかった、と。

うるし原：実際、最初に『ホワイトシャドー』をやったときも、基本的に全カット１シーンは胸を揺らしてたんですよ。当時、エッチアニメで胸が揺れるというのはほとんどなかったので、非常に僕らも苦労しました。いちばんいいタイミングで揺れるには、どうしたらいいのか……。それは未だに悩みどころなんですけど、昔からやってるので、こういうときにはこれがいちばん気持ちいい、というノウハウもないことはないんです（笑）。ただ、よく間違ったりもするんですよ。実際はそうは揺れない、という。

――実際はそうは揺れない（笑）！

うるし原：ええ。頭の中で動き方を考えて揺らせたつもりでも、できあがったら胸がかってに踊ってたりして（笑）。それじゃあダメなんですね。あくまで体の動きに合わせてのリアクションとして、胸が揺れていなくては。それに、実際には肌の固さって十人十色じゃないですか。ほんとに柔らかくて縦横無尽に揺れる子もいれば、男より少し柔らかい程度の子もいる（笑）。そういうようなリアクションの違いまでていねいに表現できればおもしろいんだけど、やっぱりなかなか難しいですね。あと、僕の描く胸ってあんまり柔らかさを感じないと言われることがあるんで、そこらへんもいろいろ試していかなければ、と思っています。

――あまり柔らかい胸って、実際に撮影したりするときは絵になりにくいんですよね。

うるし原：そうそう。ほんとに柔らかい胸っていうのは、描くときに困ります。あの、前屈みになったときに溶けかかった餅のような状態になって。まわりの肋骨の形が見えちゃったりすると、非常に不格好じゃないですか。ふつうにしてても、スタート位置から明らかにこう……。

――どこがスタート位置なんですか（笑）？

うるし原：接地面っていうんですか？　そこから曲線があまりにも、あのー、体としばらく平行になって地面に向かっちゃったりしていると、「ありゃっ？」っていう（笑）。

――女の子によって胸の固さが違う表現なんて、アニメーションだとおもしろそうですね。

うるし原：そういうのは、動いたほうが表現しやすいんですよ。さっき言ったみたいな極端に柔らかい胸の場合、横たわったポーズを一枚絵で描いたらただ単に胸がないように見える。もしくはデッサンが狂ってるか。それが実際に「横たわる」という動きがあって、その動きにつれて胸がビヨッとなっちゃったりしたら、「あ、これは柔らかいんだ」というふうに見えるじゃないですか。そういう「動き」があるからこそ描けるシーンや絵がぜったい出てくるんで、それはおもしろそうなんですよね。たとえば、「寄せて上げて」とか「揉みしだく」みたいな表現も、一枚絵だとインパクトが弱いからどんどん描き方が誇張されていって、結果的にウソっぽくなっていくんですけど、アニメだったらもっと自然に描けそうな気がする。そういうのは、いろいろと試してみたいところですね。

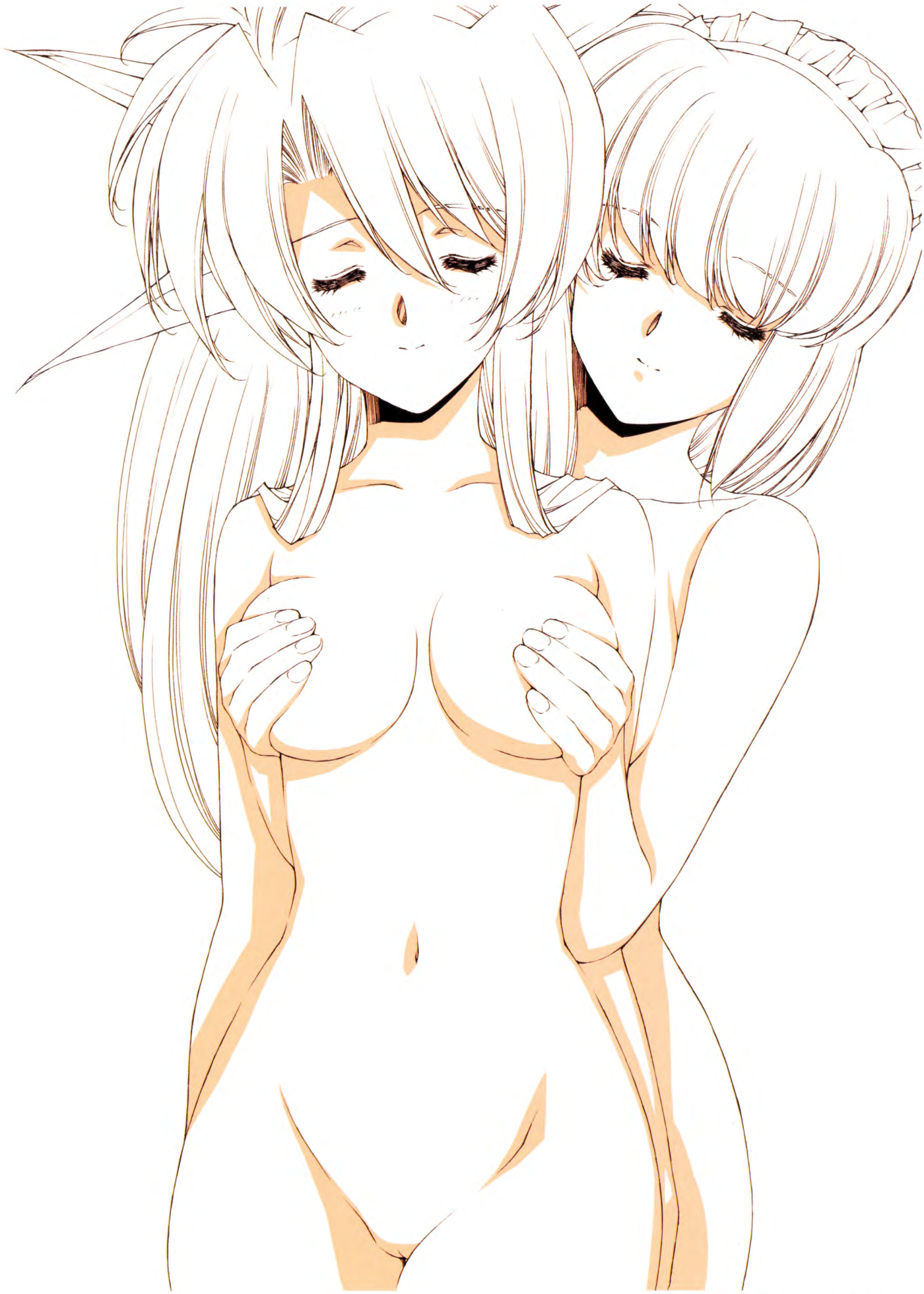
限られた時間の中で
あれもこれも見せたいという苦労

――ヒロイン以外にもメイドさんなどが登場しますが、そういう脇役にも期待できそうですか？

うるし原：脇キャラにもそれなりに見せ場は作って、とは思ってるんですけど、絵コンテきったらえらく時間オーバーしちゃって。ふつうなら脇キャラのシーンからカットしていくんですけど、ここは見せなきゃ、ここは見せなきゃ、ってやってると、なかなか切れなくて。

――物語を描こうとすると、どうしても削れなくなっちゃいますよね。

うるし原氏の手による、登場キャラクターのカラーイメージ。本編のヒロインであるソフィア。



うるし原：そうですねえ。でも、僕のバランス感覚が悪いのは、たしかなんですよ（笑）。もっと初期の、シナリオとかプロットの段階で削っておくべきだったシーンでも、「どうしても入れたいんだ、ここは！」っていうのがあって。そのうえ今回はエッチものということで、よけいに難しいところもあるんです。

――一般作とは、どこが違うんでしょうか？

うるし原：ふつうの作品だったら、かなりスリムにできるんですよ。最後の手段としてカット単位で12コマとか1秒とか切っていったりして。でも、すごく目まぐるしい画面になって、情緒がなくなっちゃうんです。これをエッチものでやると、「エッチが始まった！」と思ったら「あ、終わった」となっちゃって、感覚的に非常によろしくない（笑）。「見たなあ」と思えるくらい、じっくり見せていかないと。だから、短いカットを20カット積むよりも長いカットを5カットくらい、しっかり見せたほうが満足感があるような気がするんです。そういうところも気をつけなきゃいけないなあ、とは思っているんですけど。ただこっちとしては、いろんなアングルで見せたいなあ、とか、いろんなポーズとらせたいなあとかいう気持ちもあるわけで。そうするとカット数が増えちゃうし。そのへんで「どうしよう!?」っていうのは、よくあることなんですが（笑）。それで今、ちょっと苦労しております。

バカバカしいと思われてもいいから好きになってもらえる作品を作りたい

――『フロントイノセント』、ますます楽しみになってきました。

うるし原：エッチものは、いちどちゃんとやりたいと思っていたので、がんばってます。でも、やりたいことを全部達成しようと思っても必ずどこかで失敗するんですよ、僕の場合（笑）。そうすると、また「復讐戦じゃあ！」って。なにかひとつ終わるごとに、仇を取らなきゃいけないものがひとつずつ増えていく。『フロントイノセント』が終わっても、またエッチアニメやエッチ本が作りたくなるでしょうし、一般作でも、やりたいことはいくらでもありますし。

――けっして減ることはないんですね。

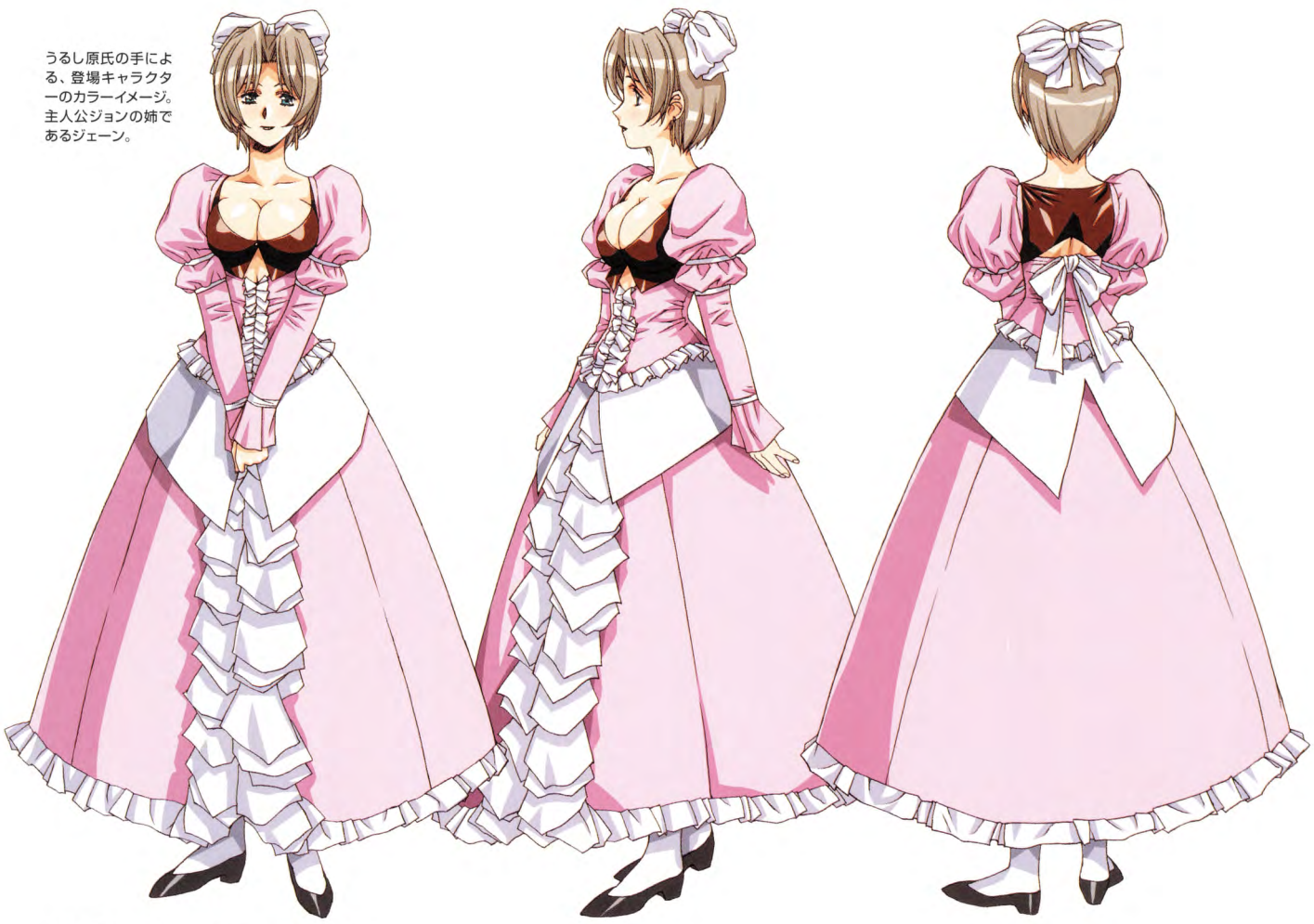
うるし原：そうなんですよ。ほんとに気持ちよく「やり遂げたなあ」という仕事があったらいいなあと思うんですけど、なぜかそういう方向に向かっていかない……。こっちへフラフラ、あっちへフラフラ（笑）。まあ、自分が不器用な人間だということは、よくわかっているので。でもね、正面からぶち当たって玉砕するのって、けっこう好きなんですよ。「ぜったい成功するはずないじゃん」っていうことに思い切りぶち当たって、「ああ、みごとに失敗したね」っていうのが、見てて気持ちがよかったりするんです。だから自分もそうありたいと思いますね。

――「コレにぶち当たるんじゃあ！」というような目標はありますか？

うるし原：「この作品はかっこいい」とか「すごい」っていうのは、僕の場合、難しいだろうから、「こいつバカ？」っていうことでいいや（笑）。こんなバカなこと、ふつう恥ずかしくてできないよ、という。まあ、えてしてそれが僕の趣味の方向に一致してることが多いんですけど（笑）、そう思ってもらえればいいかなあ。

――いい作品を作りたい、ということではないんでしょうか？

うるし原：「いい作品」って、優れている作品ですよね。一般的は、名作であったりヒット作であったり。それはもちろん僕自身も好きなんですが、もう一方で、思い切りバカバカしくて、でもなにか突出しているものがあると、「これはこれでオーケイ」という感じですごく好きになったりするんです。やらなくてもすむところを一生懸命描いていたりして、熱意がひしひしと伝わってくるものは評価したくなる。僕の中では、「いい作品」と「好きな作品」を分けているわけなんですけど、そういう意味では、自分としては「好きな作品」と言われるものを作りたいですね。両方を兼ね備えていればベストなんですけど（笑）。まあ、時間をかけて、いろいろバカなことをやっていきたいと思っているんですよ。



うるし原氏の手による、登場キャラクターのカラーイメージ。主人公ジョンの姉であるジェーン。

82ページから、うるし原氏のインタビューの続きと『フロントイノセント』の設定画を掲載しています。
Go to SET UP PREVIEW Page

■ きのこ 禁断の治療薬 ■

それは冗談から始まった

キャラクターデザイナー●ルゴシエラ

致死性の「菌」に感染した女の子たち。「菌」で変形したキノコによる治療は、快楽と屈辱の狭間に彼女たちを迷わせる。一風変わった作品世界に住む彼女たちはどのように生み出されたのだろうか。

GAME INFORMATION

In Store Now!

『きのこ 禁断の治療薬』
●Windows98/ME/2000/XP
●マリン ●8,800円 ●きのこ栽培・少女養成AVG
●成人指定 ●http://www.marigold.co.jp
©マリン

PERSONAL PROFILE

●ルゴシエラ
ELA LUGOSI

キャラクターデザイナー。東京都出身。9月20日生まれ。血液型B型。『CARDNOBEL～紅～』でデビュー。最近作は『ばいんハウス～お兄ちゃんおしえて！～』。大学の漫研から、ゲーム原画家の道へ。「大学にいく目的のひとつに漫研でエッチ漫画を描きたかったのがあった」とか。好きな食べ物は、1.力うどん、2.辛子明太子、3.ハイ○オールCの順。「最近、『ぽのぽの』を見て泣きました。夢はエレクトーンを買うことです」。

MINORI and KONOMI

ILLUSTRATED BY ELA LUGOSI

キノコの役目はモザイクよけ？

――ルゴシエラさんは、どの段階からこの作品の制作に参加していたのですか。

ルゴシエラ：最初、社内で「キノコをテーマにしたゲームを作ろう」とみんなで盛り上がったのが、『きのこ』をつくったきっかけなんですよ。そのときは冗談半分で話していたんですけど、それをディレクターの仙浪が企画書という形にまとめて、マリンさんにもっていったんです。そしたら企画が通ってしまって（笑）。そういう意味では、企画の立ち上げから関わっていると言ってもいいかもしれないですね。

――「キノコで盛り上がった」とは、いったいどんなことで……？

ルゴシエラ：きっかけは、キャラクターにモザイクがかかるのがイヤだ、ということなんです。ふつうに描くと、シーンによってはキャラクターの顔にまでモザイクがかかってしまう。だから女の子の顔とかを、離して描かなきゃいけないんです。ちゃんとしたシーンを描いて、なおかつモザイクがかからないようにするには、キノコにするしかないだろうって（笑）。あと、主人公が医者とか研究者という、男がかっこいいエッチゲームを作りたかったっていうのも、きっかけのひとつでした。

ロリキャラとほかのキャラのバランス

――キャラクターデザインは、どのような段取りで進行していったのですか。

ルゴシエラ：ディレクターの仙浪やシナリオさんが髪形や性格、顔つきなどの基本線を決めて、私が「こういう子？」って、ラフというよりも落書きみたいな絵をその場で描いて。「あ、この子いいじゃん。これでいこう」って雑談しながら、決まっていきました。だからシナリオにかかる前に何人かのキャラクターは決まっていましたね。その後、マリンさんに見ていただいて。外の方に見てもらうと、新しい発見があるものなんですよ。そして、それを取り入れながら仕上げていきました。

――いちばん最初に描いたキャラクターは、どの子だったのですか。

ルゴシエラ：みのりときの子、木の実と菜の花は、最初からいましたね。ちなみに初期は、木の実と菜の花は双子という設定ではなかったと思います。ほかにも何人か描きましたが、ストーリー上の問題で採用されませんでした。

――まず4人が決まって、そのあとで咲など残り3人のデザインにかかったのですね。

ルゴシエラ：はい。仙浪が作品全体のバランスを考えて、イメージを固めていったようです。

――どんなバランスですか？

ルゴシエラ：最初の4人はロリ系ですが、そういうキャラクターばかりだとキャラ立ちがしないし、ストーリーの幅が広がらないんですよ。なので、残りの3人はあえて別の路線のキャラクターにしてあるんです。

彩色された絵を見て「がんばろう」

――制作作業の中で、とくに印象に残ったエピソードがあったら教えてください。

ルゴシエラ：今回は、リボンに少しだけ凝ってみました。みの

みのり

メインヒロインで、主人公の妹的キャラクター。血のつながりはないものの、主人公を「お兄ちゃん」と呼ぶ。困っている人を見ると助けずにはいられない優しい性格をしており、自ら保菌者となる。

きの子

主人公の妹的キャラクター。主人公を「パパ」と呼ぶが、血のつながりはない。ルックスは研究所の中でいちばん幼いが、外見に似合わず頑固な性格。主人公と同じ部屋、ベッドで寝起きしている。

山吹木の実

山奥の村に住んでいたとき、「菌」に感染してしまった。ルックスも言動も元気な女の子だが、実は保菌者となった自分の境遇に対応できず、毎夜行われる治療に絶望を感じて、思い悩んでいる

山吹菜の花

木の実の双子の妹。姉と比べると、従順で消極的。病気を治して生まれ故郷の村に帰ることを夢見て、過酷な治療にも耐えている。しかし、ふたりが生まれた村は、もう存在していなかった。

りのリボンは葉っぱをイメージしているんですが、描いているうちに「これどうなってんの？」って（笑）。平らなのかふっくらしているのか、どういう形なんだろうって自分で疑問になっちゃって。塗りの人には、「ごめんなさい」って感じです（笑）。

――ルゴシエラさんのイメージでは、薄いリボンなんですか？

ルゴシエラ：線で描いているときは薄いのかなって思っていたんですけど、影をつけると微妙にふっくらしてきて、「やっぱりふっくらしているのかな？」とか、いろいろ考えちゃいました。しおれさんのリボンは、髪の毛に絡んでいるツタをイメージして描きました。それと、きの子のぼんぼり。これはキノコなんですよ。お父さんにつけてもらったっていう設定で。キャラクターの名前が植物から連想される言葉にちなんでいるので、私もそのイメージにそって考えてみたんです。

――服装のデザインについては、どんなイメージでつくったのですか。

ルゴシエラ：私、ひとつの制服をキャラクターごとに微妙に変えるのが好きなんですよ。なので今回も、キャラクターごとにいろいろと変化をつけて描きました。ニーソックスは、これは個人的な趣味です。ハイソックスを膝のところまで伸ばしている感じかな。

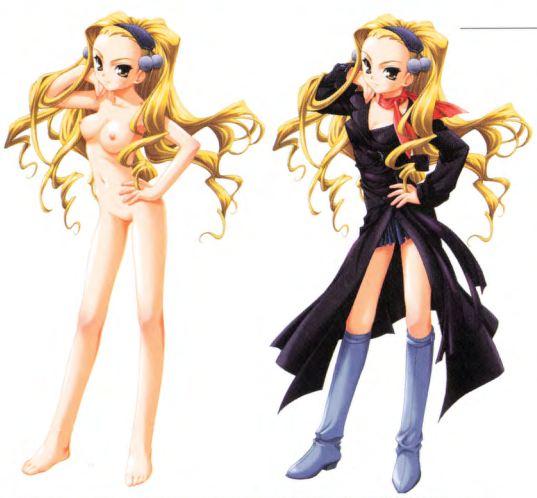
――ディレクターの仙浪さんの趣味ではないんですね。

ルゴシエラ：そうですね（笑）。服装に関しては全面的に任せてもらっていましたので。基本的に最初は裸でキャラクターを描いているのですが、私、裸のときはつい足を長くしてしまうクセがあるんです。それで「足、短く」っていうチェックが入りましたけど、それ以外は好きなように描いちゃいました。

――7人のキャラクターの中で、いちばん苦労したキャラクターは誰でしょう。

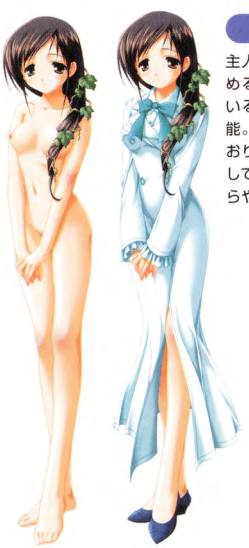
ルゴシエラ：デザインはあんまり苦労していな

CHARACTER PROFILE



鈴城咲

研究所のスポンサーである、明石製薬の重役の娘。自分を愛してくれない父の関心を引くために研究所のデータを盗もうとするが、逆に主人公に捕まってしまう。人質としてとらえられた彼女の運命は？



七草しおれ

主人公の後輩で、助手も務める。外見はぼーっとしているが、研究者としては有能。主人公に思いを寄せており、主人公に毎夜「治療」してもらえる少女たちをうらやましく思っている。

筑紫世莉

テレビキャスター。「菌」の存在を知って研究所にやってくるが、自らが保菌者となってしまう。「菌」の存在を世間に知らしめようと画策しているが、ほんとうの目的は別にあるらしい。

菌糸の繁殖
菌糸の繁殖
1985～1990 実験成果記録
菌糸図解辞典

いんですけど、個人的に描きにくかったのは、みのりかな。「誰にでも好かれるように」って前提があるヒロインキャラは、実はけっこう苦手なんです。でもかわいく描けたと思います。自分で言うのもなんですけど(笑)。

――手のかからなかったキャラクターは？

ルゴシエラ：やっぱり、木の実と菜の花の双子かな。好きなタイプだったので。

――どのへんがタイプなんですか？

ルゴシエラ：たれ目(笑)。たれ目が好きっていうのもあるんですけど、私はたれ目のほうが描きやすいみたいです。逆に描きにくいけど思い入れのあるキャラは、しおれさんですね。しおれさんは「しおりじゃないのよ、しおれなのよ」っていうしおれた感じが好きです。でも、いつ描いても顔が決まらなくて苦労しましたけれど。もっとも、私、すぐ忘れちゃうんですよ。頭の中の容量が少ないんで(笑)。そして、忘れっぽいのとまた別に飽きっぽいんです。自分でも最後まで楽しく描けるキャラ作りをしているんですが、それでもだんだん慣れてくると、愛情が薄れるというか、なんだか大雑把になってしまう気がするんです。

――そういうときにモチベーションを維持する秘訣みたいなものはあるのですか。

ルゴシエラ：色の塗られたキャラクターを見る！　私、彩色された絵を見るのがすごく楽しみなんですよ。彩色担当の方がちょうどうしろにいるので、ちょっとツライなって思ったら、パッとうしろを向いて彩色ずみの絵を見る。すると「ああっ、かわいいな～、がんばろう」って元気がわいてくるんですよ。

――彩色はすべて、別の方が担当しているんですか？

ルゴシエラ：はい。お互い近くで作業しているので、「ここはこの色じゃない？」とか控えめに言ったりすることはありますけど、相談すればするほどわからなくなるので(笑)、基本的にはお任せしています。

服の着心地まで考えるキャラへの愛情

――ルゴシエラさんが考えるキャラクターデザインのポイントとはなんでしょう。

ルゴシエラ：やっぱり、見た目で性格やイメージが伝わるキャラクターを描くことでしょうか。あと基本的なところでは、キャラかぶりがないように、それぞれに個性をもたせること。

――7人のキャラクターに個性を与えるのが、デザイナーとしての腕の見せどころですね。

ルゴシエラ：腕、あんまりないですけど(笑)。私は、服でも髪の毛でも「これはないでしょう」っていう現実的じゃないものは描けないんですよ。なので服のデザインも、ほかの人が見たら「十分奇抜だよ」っていうかもしれないんですが、実際に作ろうと思ったら作れるようなデザインをしているつもりです。必要があれば、図面を描くこともありますね。

――それは、原画を描くときに構造を理解しているほうが描きやすいからですか。

ルゴシエラ：私はそうですね。それでも服がはだけてるシーンでは「なんじゃこりゃ、ムリだよ」って、自分で考えたものに自分でツッコミを入れたりしますが(笑)。

――ルゴシエラさんにとって、魅力的なキャラクターを描く秘訣とはいったいなんでしょう。

ルゴシエラ：「どんな絵が受けるのか」とか、わからないものなんですよ。だから、無理に狙わなくてもいいんじゃないかなって思って描いています。基本的に自分の好きなようにしか描けないんです。頭にキノコが生えてる以外は、ちゃんと実用的で着心地も考えて……。

――着心地まで考えてデザインを。

ルゴシエラ：これは昔からなんですが、着心地が悪そうだったらキャラクターがかわいそうじゃないですか。

――そういうキャラクターへの愛情が、ルゴシエラさんの絵の魅力になっているのでしょうね。本日はありがとうございました。

88ページからルゴシエラ氏のイベントシーン原画とキャラクター線画を掲載しています。
Go to SET UP WORKS Page • • • •

Delicious Mushroom

ILLUSTRATED BY ELA LUGOSI

P.81 PRESENT FOR YOU
ルゴシエラさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。

Comment

シャルロット＝ヴェルレーヌ

みなさんに「また王道のキャラクターだ」と言われてます。「山本色」って言われている青に茶色で。あとは、シャルの目は紫なんですけど、これが緑色だったらもろ私のキャラクターですね。なんか、ヒロインは絶対にこの色になるっていうのがあるみたいです。ポイントは「アホ毛」(笑)。とにかくシャルはアホなんで、アホ毛はつけなくてはいけないな、と。私がよく描いているバカキャラっぽくやりたかった、というのがありました。

山本和枝

■ エーベンブルグの風 ■

なすがままに自然体で

キャラクターデザイナー ● 山本和枝

常に新鮮な驚きを提供してきたスタジオ・エゴ。
そのクリエイター集団を率いる山本和枝氏が
新境地の「メイドキャラ」に挑戦した。
山本氏の口から率直に、かつ闊達に語られる
「エーベン・キャラ」誕生のいきさつとは？

キャラはイヌとネコの対比から

――女の子ふたりがメイドさんというのは珍しいと思うのですが、なぜふたりになったのですか？

山本：最初はたしか、ひとりの話だったんですよ。でも「それじゃ、おもしろくねえじゃん」って(笑)。やっぱり女の子ひとりはつらいということで、性格の違うふたり、ネコとイヌのダブルにしようということになって。そのあとから足りないキャラを補って、周りを固めていったという感じですね。

――どっちがイヌでどっちがネコなんですか？

山本：ミレーヌがネコで静か系。シャル(シャルロット)がイヌで騒がしい系ですね。人なつっこくて、バカで、ドジで(笑)。

――静と動で対比されるふたりのキャラクターを、どのように描き分けていったのですか。

山本：基本的に色で区別しようかな、と。暖かみのある茶色系の色味のヤツがイヌ。で、クールなほうはやっぱり金髪っていうイメージになるじゃないですか。メイド服は、もともと私自身が青が好きなので両方とも青になってしまったんですけど、同じ服ではおもしろみがない。で、シャルロットのほうはけっこう田舎っぽくしたかったんで長めのスカートに。髪の毛もそのへんの理由で長めになってます。

――どちらが描きやすかった、ということはありましたか？

山本：シャルは描きやすかったですねえ、表情豊かで。顔の表情、20くらいありますから。ほんとにかわいくて、バカな顔を描くのがいちばん楽しかったです。まるで自分の似顔絵を描いてるみたいで(笑)。

――ミレーヌのほうが描きにくかったとしたら、どのへんが？

山本：ミレーヌはある意味、なにを描いているのかさっぱりわからなかったですよ。それでディレクターにも「これ使えないよ」って言われたりして。「メイド然としたメイドの顔をつくってくれ」って言われても、「メイド然とした顔ってなに？」とかいう感じで。

――ゲームを見ると、ミレーヌはわりあいキリッとしたイメージですが。

山本：そうなんだけど、最初は正面向いてピシッ

GAME INFORMATION

In Store Now!

『エーベンブルグの風』
- Windows 98/ME/2000/XP
- スタジオ・エゴ ● 8,800円 ● お屋敷SLG ● 成人指定
- http://www.studio-ego.co.jp/

©Studio e・go!

PERSONAL PROFILE

● 山本和枝
Kazue Yamamoto

キャラクターデザイナー。1月3日生まれ。血液型O型。大阪府出身。『キャッスルファンタジア』でデビュー。代表作『キャッスルファンタジア～聖魔大戦～』。「もう仕事をして5年目になります。これからも新しいことにチャレンジしていきたいです」。

Comment

ミレーヌ=トラントゥール

私のキャラとしては珍しいタイプですね。切り下げた前髪とか。ツインテールは、前作の『IZUMO』に出てきた渚というキャラが「ええのぉ」とか思って(笑)、それでこうなりました。あと、もともと私、灰色とか「色が抜けたみたいな色」が好きなんです。ミレーヌは最初、冷たいイメージだったんで、髪の色もそんな感じに。この雰囲気だったらスカートはロングかもしれませんけど、シャルとの対比のために短くしました。

山本和枝

とした直立不動の絵がなかったんですよ。そういうのが全然頭に浮かばなくて。まじめ系キャラなのに。でもディレクターに言われたので、しょうがないからそれを描いて、そこからいろんな表情を「この顔にこの口をつけて」とかって、なんか分解のごとく描いていったんです(笑)。

――ふたりのメイド以外の女の子キャラクターについてですが、それぞれどういう形で具体化していったのでしょう。ディレクターの方との意見のぶつかり合いなどはあったのですか？

山本：『エーベンブルグ』は、「もうこれでいいや。おわり！」という感じで。身も蓋もないけど、ほんとにそうなんですよ。ソフィーは弁護士、ロザリーはロリでお嬢さま、カトリーヌは修道女でエマ姐さんは娼婦……というふうに個性がはっきりしてて、イメージしやすかったですからね。だからデザインは、ほとんど一発オーケイですね。というか、思ったように、ただ描いただけなんですけど(笑)。

表情と会話を楽しんでほしい

――舞台設定が19世紀後半、まさにメイドが実在したであろうルクセンブルグですが、衣装は

Comment

ロザリー

青が好きなので青系ばかりになりがちなんですけど、ちょっとピンクのかわいい系にしてみました。目もぐりぐりに大きく。ピンクでかわいく、ロリで、ポニーテール。奇をてらわず、ただもうかわいらしく、フリフリをいっぱいつけました。髪は、高貴な人ならやっぱり金髪。子どもですけど、ちょっと落ち着いた雰囲気を出したくて、ケープをつけました。表情を描くのも、おもしろかったですね。シャルみたいにいろいろ遊びたかったです。山本和枝

資料などを見てデザインしたのですか。

山本：ディレクターに、ネットで見つけたっていうメイドの衣装一覧みたいなのを見せてもらったんですけど、全然使ってない(笑)。私、資料見ない人間なんで。もともとファンタジー人間で、完全なオリジナル系のほうが得意なんです。

――メイド服なども、山本さんの頭の中から出てきたものなのですか？

山本：メイドの場合は、必ずキャップがあってエプロンがあって……というふうに記号化されてるので、そこからはずれるとメイドじゃない、とは思うんですよ。だから、あんまり凝ったデザインにしようとは思わなかったんですね。ただし私のこだわりで、メイドは風呂以外はぜったいキャップは取ってはいけない、というのはありました。それから、白いタイツははかせないといけない！とも思ってました。昔、うちにメイド好きのグラフィッカーがいて、「メイドはタイツをはいていないとダメ」とか「髪がロングじゃなきゃいけない」とか、ばーっと言われたことがあって。それが頭にあったんで、「じゃあ、コレで」って(笑)。

――では、資料などはほとんど必要ない？

山本：あ、でもガーターとか、そういうのは調べ

ますけど。パンツが上にくるか下にくるか、とか。ほんとはパンツがガーターの上になるんです。下だと脱ぐときにいちいちガーターをはずさなきゃいけないから。でも見た目優先だったら、ガーターが上。やっぱりヒモが見えていたほうがかわいいっていうのがあるんで。それでも「パンツが上じゃなきゃダメです」って言われたので「それだったらヒモパンにすればいいじゃん。ピッとほどけば脱げるじゃん」って、途中でヒモパンツを描いたりしてました(笑)。そのへん、下着関係はいろいろ見ながらやったっていうのがありますね。あとはもう、ほんとうに「なすがまま」って感じでできあがりました。

――自然体の山本さんから生まれてきたキャラクターたちということでしょうか。ユーザーの方たちの反応は、いかがでしたか。

山本：今回、キャラの表情や会話関係が多いんですよ。そのへんをユーザーさんがすごく喜んでくれたので、よかったなと思ってます。あと、私は時間がなくてクリアしてないんですけど、イベント以外のセリフもすごいバリエーションが用意されてて、ヘタすると10分の1くらいしか見られないらしい。ミレーヌなんてエッチする前とあとで人格が変わるので、その倍になっちゃうそうなんです。だから、そういうのも全部見られるくらい、楽しんでもらえるとうれしいなと思います。

Comment

カトリーヌ=ルグラン

「血い出してくれ」という私の希望で、カトリーヌが犠牲者になっちゃいました。私、トラウマ系が好きなんですよ。そういうことがあったからこそ、その子を包んで守ってあげよう、慰めてあげよう、という方向がいいんですよね。デザイン的には、シスターですから、なにも悩むことはなかったです。髪はグラフィッカーに「絶対に金髪」って言われたんで(笑)。でも衣装の黒と白のコントラストに映えるのは、やっぱり金髪ですよね。

山本和枝

Comment

ソフィー=デルモット

最近、肩から脇にかけての肌の幅が好きで、よく出してるんです。胸も萌えですね。大きいけど、垂れていない。さわったら固そうで、寝ても崩れないという(笑)。私は上半身ピッチリしてるのが好きなんですけど、胸が見えないというのでリクエストされたのが、ワイシャツです。全裸は好きじゃないんですけど、半脱ぎとかチラリズムは好き。エッチシーンも丸々見えてるより、見えるか見えないかくらいのほうが萌えるでしょ(笑)。

山本和枝

Comment

エマ=プランケット

「かっこええわあ、エマ姐さん！」って感じで、このゲームの中ではいちばん好きなキャラです。高級娼婦らしくドレスのデザインや色も落ち着いた感じにしました。胸がでかいんですけど、ソフィーとは逆に、さわったら「お姉ちゃん、柔らかいよ～」って(笑)。包みこむようなキャラなので、表情も優しそうに。だからエッチシーンでも「お姉さまがやってあげますよ」……って、逆ですか！？　襲われてるよ、主人公が、みたいな(笑)。

山本和枝

COMING SOON!

ILLUSTRATED BY KAZUE YAMAMOTO

P.81 PRESENT FOR YOU
山本和枝さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。

スタジオ・エゴの新作『てんあく』
(10月25日発売予定)より、メルティ

GAME INFORMATION

In Store Now!

『白詰草話～Episode of the Clovers～』
●Windows 95/98/ME/2000/XP
●Littlewitch ●8,800円（初回版） ●成人指定
●http://www.littlewitch.co.jp/
© 2002 Littlewitch Inc. All rights reserved.

PERSONAL PROFILE

●大槍葦人
Ashito Oyari

1974年8月25日生まれ。石川県出身。血液型はB型。1996年、『Little Witch』(コミックバビボ)でデビュー。漫画誌での連載を経て、1997年レッドカンパニーに入社。DC用ゲーム『北へ。』のキャラクターデザインを手がけ、一躍脚光を浴びる。2000年に同社を辞し、株式会社リトルウィッチを設立。現在同社役員。2002年7月に同社第1作めである美少女ゲーム『白詰草話～Episode of the Clovers～』を発売した。小説の挿絵など、イラストレーターとしても活躍中である。

■ 白詰草話～Episode of the Clovers～ ■

キャラクターは自分の感覚の投影像

キャラクターデザイナー ● 大槍葦人

問題を抱えながらも生きようとする3人のエクストラ。
自分なりのやりかたで誠実に生きようとする男――。
独特のリリカルな世界に住むキャラクターたちについて
生みの親である大槍葦人氏は、こう語った。
「すべてのキャラクターは自分の一部とシンクロする」。

小説から抽出されたストーリー観

――なぜ、ご自分でゲームを作ろうと思われたのでしょう？

大槍：単純にゲームを作りたかったんですよ。突然思いついたわけじゃなくて、昔からずっと。中学生のころはテーブルトークRPGにハマってたんですが、プレイヤーじゃなくてマスターが定位置でした。設定やお話を考えるのが好きだったんです。なのでマスタリングも、ダンジョンがどうのこうのというよりはストーリー重視でしたね。

――『白詰草話』のシナリオに、そういった過去のマスター経験が生かされた部分などがありましたか？

大槍：ええ、そういう経験がベースになっています……となれば、話的におもしろいんでしょう

けど(笑)。どちらかといえば、小説が僕のストーリー観、世界観を構築したんじゃないかと思います。小説の中で出会った好みのフレーズとか展開みたいなものが、自然にたまってきた感じでしょうか。だから『白詰』シナリオにしても、細部のややこしい設定はありますが、いちばん重要なのはやっぱり人間関係と、それが織りなすストーリーの流れなんです。

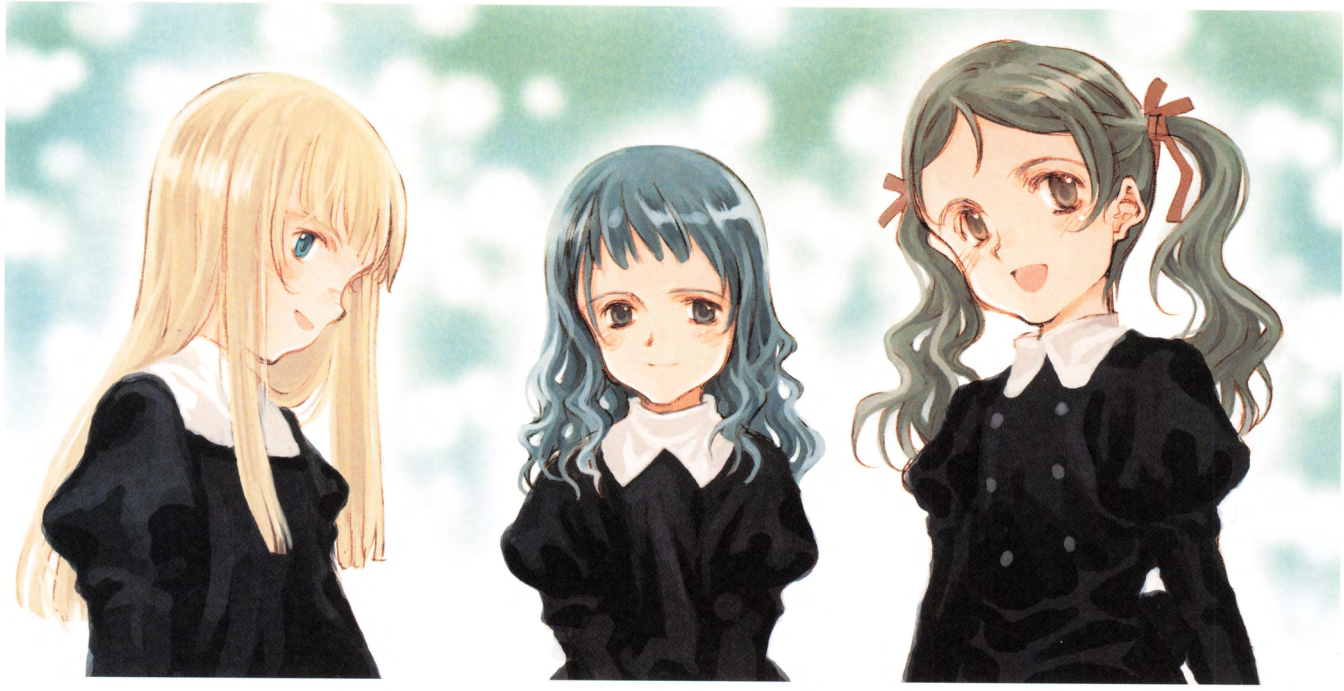
――影響を受けた小説などはありますか？

大槍：『ドラゴンランス戦記』(富士見書房)ですね。もっと遡れば、モーリス・ルブランの『ルパン全集』。小説のあとはコミックを読みはじめて、高河ゆん先生の『アーシアン』(新書館)なんかへいくんですが。どうやら僕は、行き詰まっちゃった人間関係が好きらしくて(笑)、一生懸命やってるんだけど報われないキャラクターとか、なにも悪くないんだけど問題が次々に起きる状況とかに魅かれるんですよ。行き詰まったときの人間やキャラクターが選ぶ行動で、彼らの人間としての原点がわかるじゃないですか。『白詰』でも、そんなようなエッセンスを入れたつもりです。

キャラクターと自分自身のシンクロ

――マンガのフキダシ風にセリフが交錯する「FFD」システムは、どのようにして生まれたのでしょうか？

大槍：状況描写の絵はきちんと見せたいけれど、フルアニメーションまでは描けない。だからその中間点にあたるマンガ的表現をめざしたというのが最初ですね。今までの小説挿し絵調の演出より、ぜったいにいいと思ったんですよ。でも、なぜ従来のゲームが挿し絵でやっていたのか、すぐに思い知りました(笑)。『白詰』では、ふつうなら描かなくてすむ主人公の顔を200とか描いてるし、やっぱりふつうなら描かなくていいコンテシートをすべてのシーンに用意しなくちゃいけなかったし。コンテを見ながら原画を画面上に出して動きをつけるさらに細かい演出も必要でした。キャラクターがひとことセリフを言うたびに、キャラクターの表情、フキダシの位置、フキダシが出るタイミング、すべて制御しないといけませんから。原画だけで千枚くらいはいってると思いますし、塗りなんかバージョン違いがありますから、それ以上……。もう思い出したくないです(笑)。ちなみにほかのメーカーさんの話だと、『白詰』の予算の1割くらいでゲームが1本作れちゃうらしいです。1本目で効率が悪かったにせよ、「やっちゃったなぁ」みたいな感じですね。



――そのせいもあるんでしょうか、1プレイ7時間という、18禁コンテンツとしては長めのプレイ時間になっていますね。

大槍：実はこの業界、8,800円のソフトなら20時間は遊べないとダメだ！という不文律があるらしいんです。それを信じてるわけじゃないんですけど、ずーっと長期間作業しているうちに、自分がほんとうにおもしろいものを作ってるのかどうか、わからなくなってくるんですよ。そうなると、そういう不文律とかに頼ってしまいたくなって、「長くしなきゃ」と思ったり……。ただ、『白詰』に関しては、僕の中で話が膨らんで、勝手に長くなってしまったというのが真相です。それをスタッフとの話し合いで短くまとめるという(笑)。ふつうと逆の作業ですよね。僕は「あれも入れたい、これも入れたい」と思うわけですけど、「作れません、これは」「これじゃ今年中に出ません」とか言われちゃったりして(笑)。

――ストーリーづくりにおいては、どこにポイントをおかれましたか？

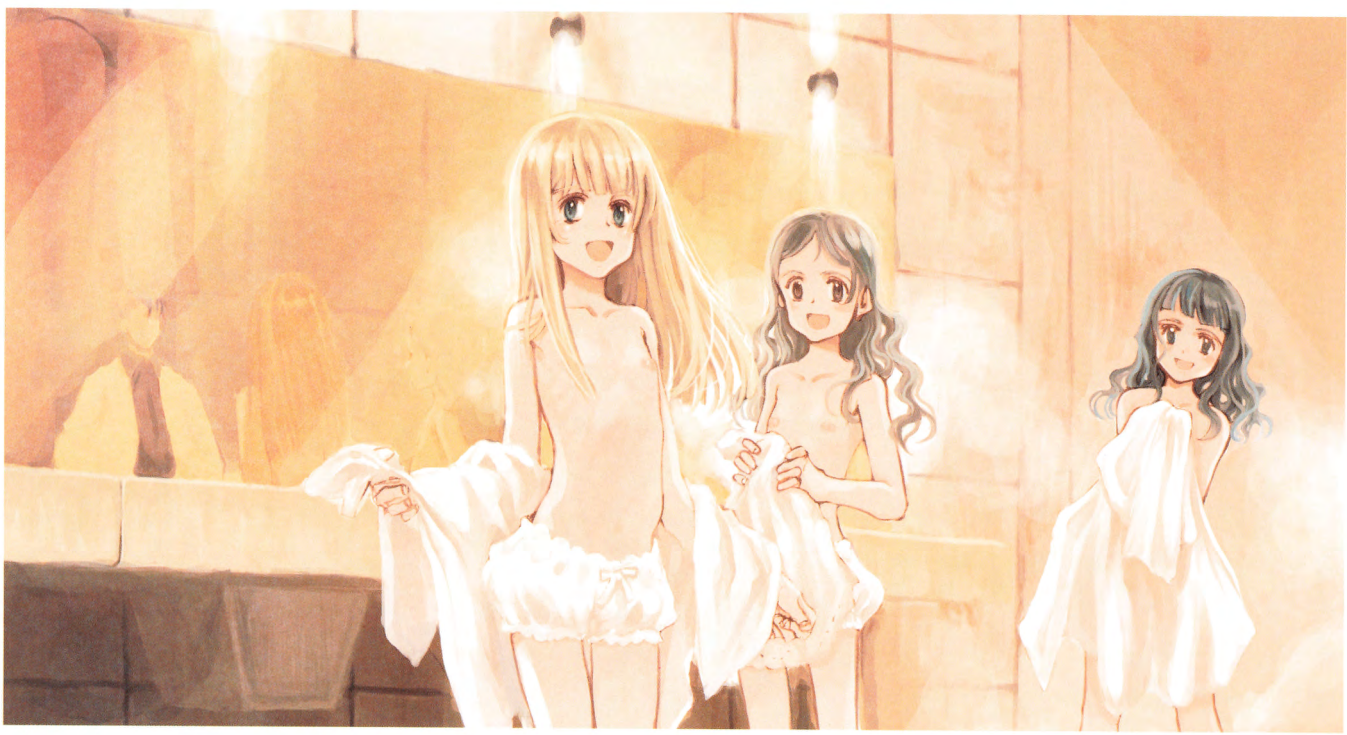
大槍：今回は1話単位の物語の積み重ねで全体が進行していく形式ですので、1話ごとにひとつ、心に残るシーンがあればいいと思ったんですよ。ただしそれは、ユーザーさんにアピールするための話づくりということではなく、僕がふだん心の中にためていることを吐き出してるだけなんですけれど。

――心の中にためていることというと、具体的には、どのようなことですか？

大槍：自分の思考のグチャグチャですね。あるときはそれを整理するために、あるいはそこに答えを出すために吐き出すんです。

――つまり、自分のために描かざるをえなくて描いている、と？

大槍：うーん……。そう言ってしまうとカッコよすぎるんですが、基本的には病気なんです(笑)。仕事として、「これこれこういうものを、このくらいの期間でおもしろく描いて」って言われても、ぜったいにできないので。自分の内側にあるもの……たとえば心のグチャグチャを、出てくるスピードに合わせて描くことしかできない。そしてそれが、同じようにグチャグチャしてる人の



心に届けばいいな、とは思っているんです。
――そうなると、キャラクターに自分の感覚が投影される部分は、当然大きいですね。
大槍：めちゃめちゃありますね。主人公の津名川でいえば、彼は情けない人です。特殊な能力はあって、みんなに支えられてはいるんだけど、基本的にはダメ人間でりっぱな生き方はできない。でも、彼なりに誠実な態度で、まわりに与えられたものを返していきたいと思っている。それが全部僕の投影だとは言いませんが、部分的に少しずつ、すべてのキャラクターが大なり小なり僕の立場や思考にシンクロしてるわけです。逆にそうじゃないとキャラクターの気持ちが理解できないし、動かせないんですよ。

言葉で表現できない「かわいさ」を描く

――キャラクターの個性を立てるために、どのような工夫をされましたか？
大槍：エクストラの3人は、「理性」「欲望」「感情」のファクターを与えようということが決まっていたので、それ以外の工夫はいらないかな、と思いました。なので、僕の中の「かわいい子像」を3分岐させた程度で、外見的に大きな工夫はないですね。けっこう僕、キャラクターデザインのときには「眉毛をかわいくないふうに描いてみよう」とかするんですよ。そうしたほうが、「いいキャラクター」になりやすいんですよね。ぱっと見で「え？」って思うアクセントは、その子のことを知っていく過程でチャームポイントに変わりやすい。これが最初からかわいいばかりだと、「この子はきっとこんな子に違いない」みたいな期待感が高まっちゃって、最後には「なんだ、こんなもんか」と裏切られてしまうんですよ。すごく感覚的なものですけど。でも、『白詰』ではあえて僕が思うかわいい子をそのまま描こうと決めていたので、最初からかわいい子にしちゃいましたけれど。
――大槍さん的な「かわいい子」とは、どんな女の子ですか？
大槍：それを言葉にできないからこそ、描いているんで（笑）。エクストラの3人は僕が思うかわいい子だと言うことはできても、彼女たちの

どこがかわいいとは説明できないです。見て、納得していただくしかないですよ。

――とすれば、かわいいエクストラをたくさん描けて幸せだったのでは？

大槍：とんでもない！　作業量が完全に自分の許容量を越えてましたから。自分がシナリオを膨らませたせいとはいえ、増えた原画を描きながら、ずっと「早く終わってくれぇ」と念じてました。今になってみればいい思い出ですけど。

ディテールではなく全体の輪郭を

――絵を描くときは、どこに気をつかっていますか？

大槍：この質問には毎回違う答えを言ってる気がしますが、全体の輪郭、のようなもの、ですね。ニュアンスとか、いまいちはっきりしない言葉になっちゃいますけど。今回の『白詰』を制作するために、ほかの人に僕の絵の描き方を教える

必要があったんですけど、そこでわかったことは細部のディテールにこだわる人が多いということでした。たとえば女の子の髪の毛だったら、毛先がどう跳ねてるか、みたいなことばかり気にする。でも僕としては、髪のつけ根から一本の流れで描かないと、毛先がなぜこう跳ねるのかわからないじゃないか、と思うわけです。見てくれる人は全体の輪郭、女の子の顔を見るんであって、毛先の跳ねを見てるわけじゃないんだから。でも、そういう部分がうまく伝わらないんです。色にしても、ほかの絵描きさんだったら線画でだいたい完成させて、それに色をつけていく感じだと思うんですが、僕の場合、線画は雰囲気なんですよ。かなりラフな線も残しちゃうんです。色で絵としての形を構築することもありますし。だから線画に頼る比重がふつうよりも軽いんですよ。基本的にこの業界の人ってアニメ系の絵を描いてきているので、線を平らにならしてしまうんですよね。2本の線がまじわって1本の線を形づくることもあるということが、ちょっと受け入れられにくい。そのへんを理

解してくれる人たちを見つけるのが、たいへんでした。

――そのほかに、関節にもこだわりがあるとうかがっていますが。

大槍：こだわりではないんです。僕はまわりにお手本となる作家さんがいなかったので、独学で絵を描いてきたんですね。筋肉図や骨格図の図鑑を買って、憶えるまで描きこんだりして。だから逆に、筋肉や骨格を意識しながらじゃないと描けないんですよ。もちろん意識してるのはそれだけじゃなくて、線が集中する髪の毛や瞳を描くときはかなり気をつかいますし、指先なんかも気になります。形が破綻してると、ものすごくおかしく見えますからね。でも、やっぱり全体のバランスが重要だと思います。

――服飾についてはどうでしょう？　独特の雰囲気があって、かなりこだわりがあるようにお見受けしますが。

大槍：「こだわり」というのは人から見てこだわりになるんであって、自分にとっては好みでしかないわけですよ。じゃあどうしてロリータ系の服なのかというと、うーん……。もともとファンタジー好きだったので、レースとかピンタックのついた服や、クラッシックな綿の農民服を描き始めて、傾倒していったってことでしょうか。自分の中から沸き出してきたというよりは、なにかに影響されて、なんとなくそうなっていった感じですね。

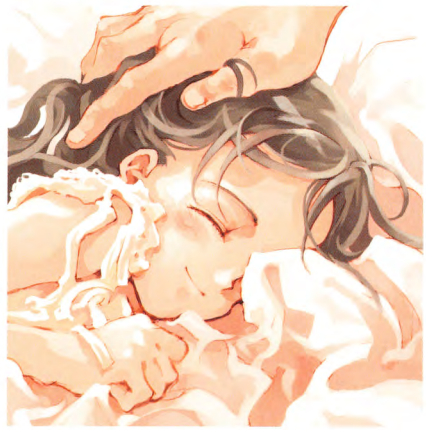
やりたいことを、やりたいように

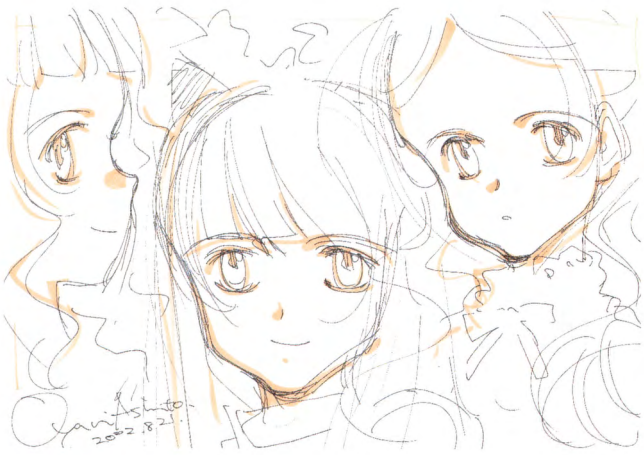
――今後、大槍さんがめざす境地とは？

大槍：いや、僕はそもそも絵描きとしてはそれほど追求はしてないんで（笑）。絵にしろシナリオにしろ、そのときそのとき、やりたいことをやってるだけで。これからも、そうしていければいいなと思ってます。ただ、ゲーム作りはしばらく続けていきます。まだぜんぜん満足してませんし。次回作については、いくつかネタは出てます。それと、いつか服を作ろうと思ってるんですよ。

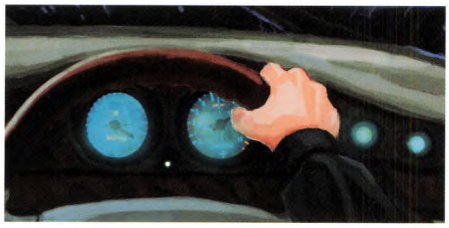
――服！　ゴスロリ系になるんでしょうか？

大槍：ゴスロリは好きじゃないんですよ。細かい話ですがロリータにもジャンルがありまして、境界はあいまいな気もしますが、黒系でライブやイベントに着ていく「よそ行きイベント系ロリータ」がゴスロリなんだと思います。僕が作りたいのは、ふだん着の延長で着られる服。まだ「やりたいなあ」というレベルの話ですけど、いつかできるといいですね。無責任に言うだけ言っておけばなんとかなったりしますし（笑）。





P.81
PRESENT FOR YOU
大槍葦人さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。



LIKE A CARNIVAL

ILLUSTRATED BY TETSUYA OHNO

■ ぱにっく!! けろけろ王国 ■

お祭りのようなにぎやかな楽しさを

キャラクターデザイナー ● 大野哲也・七尾奈留

総勢20名がキャラクター原画として参加して
それぞれ自由に好きなキャラを描き上げた——。
この楽しげなゲームをプロデュースした大野氏と
作家として参加した七尾氏に、お話をうかがった。

P.81 RESENT FOR YOU
大野哲也さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。

みんなで自由に好きなキャラを

——今回の作品には大勢の作家さんが参加されていますが、その経緯を教えてください。

大野：新作を作るときに、僕が落ちものパズルゲームをやりたいと言い出したのが直接のきっかけなんですよ。そのときに、社内のグラフィッカーの子にも原画をやらせてあげたいということになったんです。ただ、社内だけだと中途半端な人数になってしまう。だったら知り合いの作家さんにも頼んで、にぎやかな感じにしたいということになったんです。

——キャラの分担など、どのように依頼されたのですか？

大野：キャラが被らなければオーケイ、タイプは早いもの勝ち（笑）。あとは自由に好きなキャラを描いてくださいというスタンスでした。自分の好きなものを描いたほうが楽しいし、いいものができあがってくるだろうと考えてのことです。わいわいにぎやかで、お祭りっぽい、楽しいゲーム製作でした。このような形式の作品は、ぜひまたやってみたいです。

この作品をプロデュースした大野氏自身は、ふたりのキャラクターのデザインを担当。ほかの作家さんとのバランスを考えつつデザインした、ふたりの王女のポイントは——？

——まず第2王女、プチ姫について教えてください。どのへんがポイントですか。

大野：意地悪というかわがままというか……。当初はもっと悪人にしようかとも思ってたんですが、結局ただの子どもという感じになってしまいました。今思えば、もっとおもしろい顔にしてもよかったかなあ。僕はふだんはけっこう表情を崩したりしてるんですけど、今回は大勢の作家さんが参加しているし、どこまで崩したものか迷ったんです。結局あまり浮かないほうがいいだろうと思って、ふつうに描いたんですよ。そしたらほかの作家さんはけっこう崩していたんで、「しまった、やっぱり崩しておけばよかった」と後悔しました（笑）。

——ほかの方とのバランスが難しかったのですね。それ以外に苦労されたところは？

大野：こういう意地が悪いキャラクターだと、「ノーマルポーズで笑顔」っていう場面が少ないものですから、僕がいちばんかわいいと思う笑顔が描けなくて困りました（笑）。「せめて照れてるときと悲しんでるときくらいは、かわいくしてやらないと」と思って、キャラ設定をある程度無視して描いたんです。ふだんギャーギャーいってるキャラが、ときおりしおらしい表情をすると、かわいいじゃないですか。そんな感じでいこうかなあと。あと、表情といえば、ほかの作家さんがせっかくいろいろ描いてくれたんですか

PERSONAL PROFILE

●大野哲也
Tetsuya Ohno

イラストレーター。埼玉県出身。1968年8月16日生まれ。血液型O型。大学卒業後、アニメーターとして活動。漫画家を経て、ぱじゃまソフトを設立。現在同社代表。デビュー作『めいKing』。代表作『天使になるもんっ！』『プリズムハート』『パンドラの夢』。最新作は『ぱにっく!! けろけろ王国』。

PERSONAL PROFILE

●七尾奈留
Naru Nanao

8月11日生まれ。出身地は「南の辺り」。血液型O型。専門学校を卒業後、ゲーム会社に入社。数年後に退社し、フリーに。代表作は『水夏』。「毎日ぼてぼてとお絵描きしています。最近はカタログ通販に凝っています。いろいろな商品があって便利です」。

GAME INFORMATION

In Store Now!

『ぱにっく!! けろけろ王国』

- Windows 98/ME/2000/XP
- ぱじゃまソフト ●8,800円 ●パズル ●成人指定
- http://www.pajamas.ne.jp/

© 2002 PAJAMAS SOFT

ら、もっと立ち絵をたくさん使いたかったですね。落ちものパズルゲームなので出番が少ないんですよ。

――第1王女、アプリコットについては、いかがですか。

大野：これはもう、おっとり王女っていう感じですね。プチ姫に比べればかなり自由に描けたので、あんまり苦労はしませんでした。縦巻きロールはひとり描いておくか、と思ったんですが、やっぱりめんどうでした（笑）。あと、この手の長いスカートも、着たままエッチシーンに入った場合、エッチさを表現するのがめんどくさいんですよ。めくれちゃったとき、どうなってるんだろうって（笑）。着ている服が脱ぎかけのときにはどうなっているのか、いつも忘れてデザインしてしまうので、あとの作業で非常に苦労するんですよ（笑）。

――ふたりの「王女」というイメージは、どのように表現しようと思われましたか。

大野：まず「豪華なドレス」です。一般的な王女のイメージは縦ロールにこめました。王女というよりは「お姫さま」に近いイメージですね。

――ふだん服をデザインするとき、参考にする資料はありますか？

大野：ゴスロリ系とかピンクハウス系は気に入ってますけど、資料を見ながら描くっていうのはないですね。頭にストックされていて、必要なときにはそれを参考に描くという感じです。ほんとうは、たとえば「制服」みたいな制約があったほうが楽なんですよ。そこから、どこまで崩していけるか楽しめますから。自由に描いてくださいって言われると、逆に方向がいっぱいありすぎて、さてどうしよう？となりかねないです。

――大野さんが得意とするタイプの絵柄はどんなものなんでしょう？

大野：きつめのタイプよりは、おっとり、おとなしめのキャラのほうが描きやすいです。あと、髪はロングのほうが、絵として決まりますね。描くのはめんどくさいんですけど（笑）。キャラクターの設定によって、当然絵柄は変わってきますよね。髪形にしても服装にしても。でも基本的に、かわいくなければ描いていておもしろくないです（笑）。

――この先の、キャラクターデザインの展望を聞かせてください。

大野：これからもずっと、自分の描きたいもの、楽しいもの、かわいいもの、そして萌えなものを（笑）、描いていきたいと思っています。

●七尾奈留氏による色指定線画とその完成イベントシーン

にぎやかで楽しげな雰囲気で作られた『ぱにっく!! けろけろ王国』。その中で「ティナ」のキャラクターデザインを手がけた七尾奈留氏に、仕事を終えての感想などをうかがった。

――今回は、どういう経緯でこの作品に参加することになったのですか。

七尾：あるイベントの打ち上げの席で声をかけていただき、その後、メールで連絡をいただきました。

――今回描かれた「ティナ」で、お気に入りの部分はどこでしょうか？

七尾：キャラクターの「色」でしょうか。あまり明るい色にはしたくなかったんです。ちょっと地味めな色づかいですが、気に入っています。ふつうゲームのお仕事のときには、色のことまでにはなかなか関わらせてもらえないのですが、今回はキャラクターの色指定や影指定までやらせていただいて、とても充実したお仕事だ

P.81 RESENT FOR YOU
七尾奈留さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。

96ページから「ぱにっく!! けろけろ王国」のキャラクターラフスケッチと、大野氏、七尾氏のコメントを掲載しています。
Go to SET UP WORKS Page

ったと思います。

――七尾さんが考える、魅力的な女の子キャラクターとはどんな子ですか？

七尾：10代半ばくらいで、細身で、制服を着たおとなしい女の子が魅力的……といいますか、個人的な好みです（笑）。

――キャラクターを描く上で、特に気をつかうポイントはどこですか？

七尾：瞳と髪の毛ですね。髪の毛については、キャラクターの前髪の部分を交差させて描くという癖があるんです。特に気に入っているキャラクターとか、メインヒロインなどたくさん枚数を描かなければいけないキャラクターは、よく前髪が交差しています。

――今後のお仕事の予定を教えてください。

七尾：現在、新作の原画のお仕事をしています。がんばって描いていますので、よろしくお願いします。

P.81 PRESENT FOR YOU
西E田さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。

I'M YOUR SISTER!

■妹でいこう!■
「妹」だけではない絵の魅力

キャラクターデザイナー●西E田

『妹でいこう!』とは、なんとダイレクトなタイトルだろう。
しかし、このタイトルにだまされてはいけない。
このゲームには、西E田氏の手によってデザインされた
さまざまな要素を備えたキャラクターたちが息づいている。
氏のコメントとともに、その多様な魅力に迫ってみよう。

98ページから西E田氏のインタビューとキャラクター設定画を掲載しています。
Go to SET UP WORKS Page • • •

GAME INFORMATION

2002.Sep. In Store!
『妹でいこう!』
●Windows98/ME/XP
●オーバーフロー ●8,800円 ●AVG ●成人指定
●http://www.0verflow.com/
© 2002 Overflow

PERSONAL PROFILE

●西E田
NISI(E)DA
1974年7月4日生まれ。血液型O型。千葉県出身。大学在学中よりイラスト関係のアシスタントを経て現在に至る。小説のさし絵、雑誌表紙イラストなどで活躍中。オーバーフローでは前作『ピュアメール』でもキャラクターデザインを担当。「このインタビューでギャラが出……、じゃなくて『妹でいこう!』をよろしくお願いします」。
http://www.pluto.dti.ne.jp/~nisieda/

DRAWING FOR KAREN

MIORI and FUYUNO

ILLUSTRATED BY NISI(E)DA

Comment

吉住麻由夏
Mayuka Yoshizumi

宇宙人ということがありますので、チープで宇宙っぽいアイテムをつけさせました。あと金髪っていうのは、私の中で非一般人の証なんですよ。だからこの髪の毛に「宇宙人」が集約してるって感じですね。 西E田

Comment

倉橋春瑠
Haruru Kurahashi

この、上の髪が上にハネてから左右に垂れるタイプの髪形は、今まで描いたことがなかったんですよ。だからなのか、描くたびに穴の部分が平たくなっていくんですよねえ……。ぬいぐるみは適当に描きました。 西E田

Comment

芳原郁子
Ikuko Yoshihara

ソバカス娘です。ソバカスは、ほんとはリコの要素だったんですけど入らなくなって、巡り巡って郁子につくことになりました。内部的にはかなり評判がよくて、ソバカスの強さを知りましたね。 西E田

Comment

吉住冬乃
Fuyuno Yoshizumi

髪の色や服装を地味めに抑えて描きました。スカートの丈も、ほかの子より長めなんですよ。すごく地味に描いたつもりだったんですけど、制作サイドからはハデすぎると言われました(笑)。難しいものです。 西E田

Comment

種村秋帆
Akiho Tanemura

この髪形については、「ポニーテールで」というシナリオさんからの発注です。そこに私のほうで吊りスカートとネクタイをつけて、麻由夏とはひと味違う、アクティブでボーイッシュな雰囲気を出してみました。 西E田

Comment

倉橋美織
Miori Kurahashi

私的には実験のかたまりのキャラです。ふだんはあまりつけたがらないリボンをたくさんつけて、妹(春瑠)と同じコンセプトの髪形をさせて。制服の下のボタンをふたつ開けている着こなし方もポイントです。 西E田

●西E田氏が自ら語る

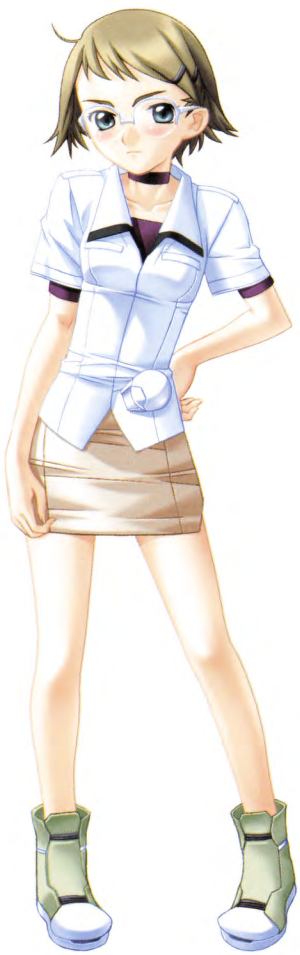
彼女たちのデザインコンセプト

コミカルな設定が心地いいアクセントになっている『妹でいこう！』。もちろんてんこ盛りで登場する「妹たち」から目が離せない。むやみに偉そうな妹、おしとやかで優しい妹、ちょっといたずらっぽい妹、生命の危機すら感じる凶暴な（？）妹……。しかし、『妹でいこう！』では彼女たちばかりではなく、ほかにも魅力的でかわいい女の子キャラが彩りをそえている。キャラクターデザインを担当した西E田氏に、彼女たちのデザインコンセプト、制作期間中のエピソードなどについて、コメントを寄せていただいた。

Comment

結麻
Yuma

この子は、私が落書きかなんかで描いてたヤツなんです。それがなぜか登場キャラになったんですよ。だから特にチャームポイントなんて考えてなかったんですが、ちっちゃくてネコ耳ってことでしょうか。 西E田



Comment

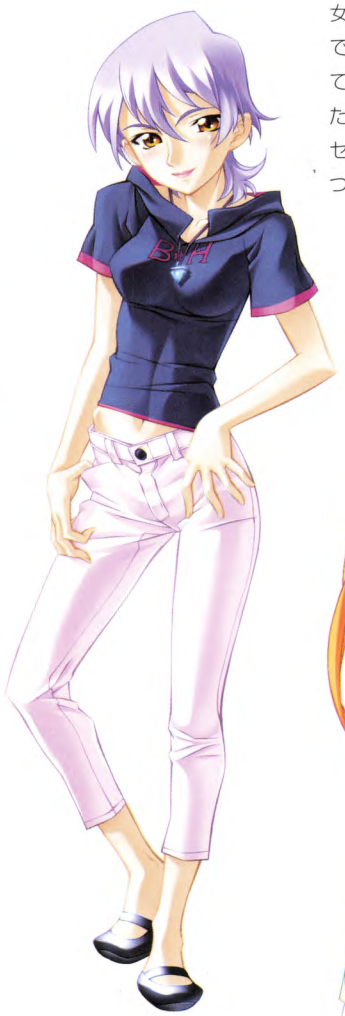
鰐垣リコ
Riko Wanigaki

かづき先生以上に趣味全開なキャラですね。まあ、僕のまわりにこんなお姉さんはいなかったですけど。チャームポイントはグワーッと垂れた前髪。これで、ワイルドなキャラクターを演出しています。 西E田

Comment

水沢かづき
Kazuki Mizusawa

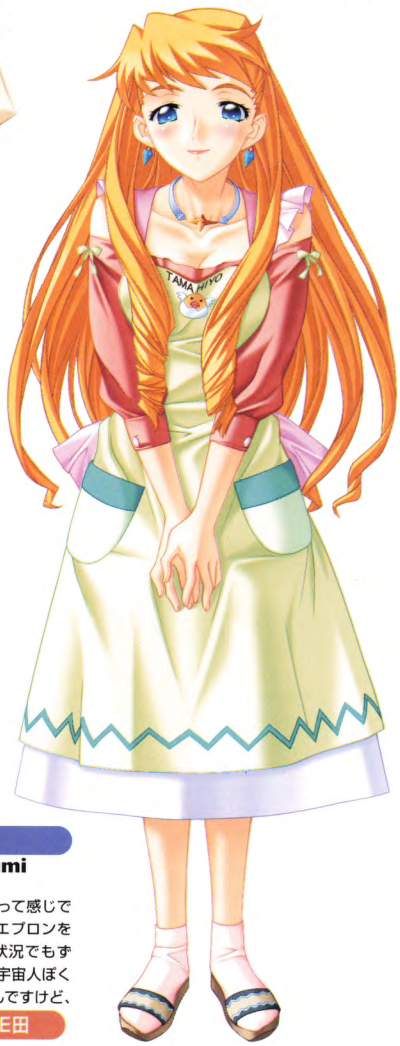
メガネと半デコで、ビジュアル的にはただの私の好みですね。実は対宇宙人組織の人間ということもあって、先生らしいスーツと合わせてそれっぽいスーツ姿もあるというのが、ポイントになるでしょうか。 西E田



Comment

吉住星佳
Seika Yoshizumi

「縦ロールと巨乳。以上！」って感じです。お母さんということでエプロンをつけてみました。「どんな状況でもずっとエプロンっていうのが宇宙人ぼくポケてていい」と提案したんですけど、却下されました。 西E田



狙いはポップでパチッとした感じ

――『ぽぽたん』のキャラクターデザインを担当されたのは、どのような経緯からだったのでしょうか。

ぽよよん♥ろっく（以下ぽよよん）：プロデューサーのひかるさんとは前からの知り合いで、「いつかゲームを作ろうね」って言っていたんです。今回やっと準備ができたので、絵を描かせていただくことになりました。

――実際のデザインの仕事は、どのような段取りで進められましたか。

ぽよよん：出してみたいキャラのアイデアを私が出して、それをプロデューサーさんとかシナリオライターさんに膨らませてもらいました。

――今回、デザイン上で特に注意された点はありましたか。

ぽよよん：今までの集大成的なものを作ろうと思って、いろいろなバリエーションを入れてみました。ポップでパチッとした感じを全体から感じてもらえるような絵をめざしてます。

――個性豊かな三姉妹が登場しますが、「姉妹」を描くということで意識されたことはありましたか。

ぽよよん：あい、まい、みい、それぞれの得意なことと不得意なことが「三すくみ」になるように、特徴をつけてみました。

――キャラクターたちが身につける小物やアクセサリーがとてもかわいくデザインされていますが、アイデアはどこからくるのですか。

ぽよよん：う～んと……、私が小物やマスコットを集めるのが大好きなので、そのへんを参考に頭の中で膨らませてみました。

――女の子キャラがみんなとてもかわいいですね。女の子キャラを描くときのこだわりは、どこらへんにあるのでしょうか。

ぽよよん：実は、女の子だからといって特にこだわりはなくて。女の子なら女の子らしく、男の子なら男の子らしく、大人なら大人らしく、子どもなら子どもらしくっていう感じで、そのものらしく描けるように努力しなきゃと思ってます。

――女の子キャラの「かわいらしさ」を演出する要素は、なんだと思われますか。

ぽよよん：小物やしぐさなどに気を配らなくちゃと思ってます。

――『ぽぽたん』のお仕事、特にここが楽しかったという点を教えてください。

ぽよよん：自分がやってみたかったことや、意見をイロイロ出させてもらえたことです。

――では、逆にご苦労されたことは？

ぽよよん：やっぱり、描くCGの枚数が多かったところですね。

――それでは最後にファンのみなさんにメッセージをお願いします。

ぽよよん：みなさんが見たときに「楽しそぉー！」って思ってもらえるようにがんばってますので、応援よろしくお願いします。期待しててくださいね！

■ ぽぽたん ■

オモシロイこと大好き！■

キャラクターデザイナー ● ぽよよん♥ろっく

**あい・まい・みい。かわいい三姉妹の下宿に
転がりこんだ主人公クリス。
アバウトな性格のクリスは、
奇妙な巨大建造物に見下ろされる街で
それぞれにクセのある三姉妹と
共同生活をはじめることになる……。
ぽよよん♥ろっく氏がキャラクターデザインを
担当する『ぽぽたん』の魅力を、
イベントCGの原画などから探ってみよう。**

GAME INFORMATION

2002. Autumn In Store!

『ぽぽたん』

- Windows98/ME/2000/XP
- ぷちフェレット ● 8,800円 ● AVG
- 成人指定
- http://www.petitferret.com/

©ぷちフェレット

PERSONAL PROFILE

● ぽよよん♥ろっく

Poyoyon♥Rock

7月15日生まれ。血液型O型。東京都出身。マンガ誌のピンナップの仕事を皮切りに、カードゲーム『アクエリアンエイジ』にキャラクターを描く。『ぽぽたん』のマスターアップを前に、「最近は、1枚絵のお仕事が増えました」とのこと。

ぽよよん♥ろっく氏が教えるキャラクター要チェックポイント

あい

「あいさんは胸が大きいのが要チェックです。あと、あいさんはお顔をじっと見られるのもとっても恥ずかしいんだそうで、それでいつもメガネをかけてるんですよ」 ぽよよん♥ろっく

まい

「とっても元気なまいさんです。スポーツ万能で、とにかく"げんきなコ！"なので、いっぱい"げんき！"が入ってます」 ぽよよん♥ろっく

みい

「よく転ぶから、おひざにバンソーコーがついてるんです。これはチェックですよね！　彼女は街で人気の魔法少女なので、変身したあとの服も、もちろん要チェックです」 ぽよよん♥ろっく

雫

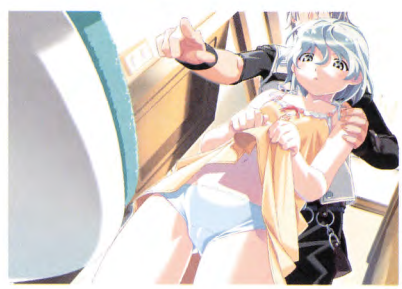
「"雫"って名前のコがいいなあっていうのが先にあったので、名前に合った感じ……、濡れている感じとかを出そうと思って描いてます。全体にしっとりとした美少女で、髪もしっとりです」 ぽよよん♥ろっく

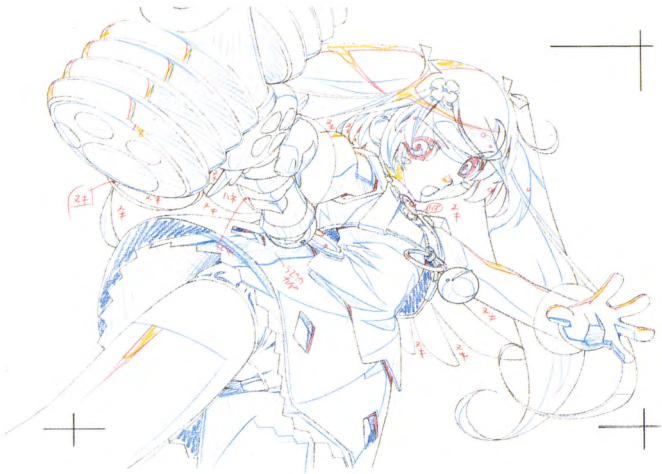
小奈美

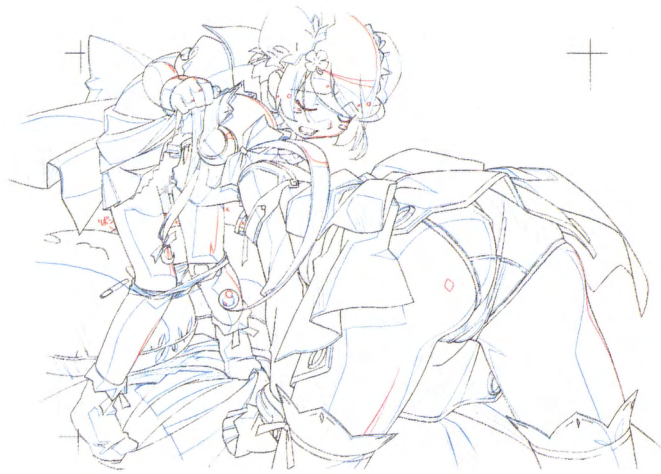
「練習中の彼女を見て、いいなあって思いました。女の子がラクロスのユニフォーム着てたり、スティックを持って帰ってるのってステキですよね！」 ぽよよん♥ろっく

メアー

「メイドさんの服をデザインするのって、これがはじめてなんですよ。みなさん、どうでしょうか？」 ぽよよん♥ろっく







■ H(アッシュ)～いつかたどりつけた場所～ ■

女の子キャラは理屈じゃない

キャラクターデザイナー ● 江森美沙樹

江森美沙樹氏、こつえー氏、E=MC²氏。
3名のクリエイターが競演した『H(アッシュ)』で
江森氏は、2キャラのデザインと原画を担当。
「社内デザイナー」という立場から
ふたりのクリエイターとの仕事をとおして見えてきた
キャラクターづくりの基礎理論とは。

江森美沙樹の初タイケン

――『H(アッシュ)』に関わられることが決まったとき、どのような感想をもたれましたか？

江森：いや、なにせ僕、会社員ですので、感想もなにも(笑)。ただ、最初ウチの会社で企画が立ち上がったときから、今まで作ってきたものよりさらにハードな内容にしようということと、こつえーさん、E=MC²さんに原画家さんとして入っていただこうということは決まってたんです。FC01としても新機軸でしたし、昔からファンのおふたりといっしょのお仕事でしたので、なにやら大きな実験に立ち会うような気分はありましたね。

――各キャラクターのデザインは、原画担当の3人で相談して決めたのですか？

江森：いえ。最初に「こういうキャラクター」というのを制作側で決めて、「このキャラを描いてください」という感じで割り振りました。そういえば、今回のお仕事では、3人いっしょになったことがまだないんですよね。個人的にはつきあいのある人たちなのに(笑)。

――おふたりの絵は、いかがでしたか？

江森：すばらしい出来でした！　ただ、僕は原画担当の中でいちばん制作の近くにいるわけなので、ふたりの描くキャラクターの雰囲気を自分のキャラクターに盛りこんで統一感を出したり、頭身の調整をしたり、ときには差別化を意識したりしなくちゃいけなかったんです。だから、楽しんでばかりというわけにはいかなかったのが、残念でしたね。

――ほかにも苦労された点があったのではないかと思いますが。

江森：そうですね。絵を描くということよりも、ゲームを作るうえでの苦労という話になりますが。制作は全セクションが同時進行しているわけです。シナリオが全部上がってからキャラを起こす、なんていう状況じゃないわけですよね。なので、ほかのおふたりへの発注とか、絵と他セクションの作業状況との足並みの調整とか、そういう部分はたいへんでしたし、みんな苦労してました。

念じることが、かわいさへの道

――こつえーさん、E=MC²さんのことで、なにかエピソードがあれば教えてください。

江森：こつえーさんは、すごく凝る人なんですよ。たとえば彼担当の冬月というお姉さんがいるんですが、エプロンをしてるんですね。そのデザイン画に描いてあるわけですよ。「エプロンのヒモ部分は風になびくと羽のように広がる」とか(笑)。あと、最近200円くらいで売ってるガチャガチャのフィギュアがあるじゃないですか。キャラデザ表の中に、立体化するとこんな感じですっていう分解図が描いてある。思わず納得しちゃいましたね。E=MC²さんは、すごく線の完成度が高いんですよ。なので、ラフの段階で、完成したとき絵がどう動くのかが見えるんです。でも、あとからあとからアイデアが沸いてくるタイプなので、「コレで行きましょう！」って決まったあとから「こんなことを思いついたので入れられませんか」って言ってくるんですよ。しかも際限なく(笑)。おもしろいんですけど、困りますよねえ。

――そんなおふたりに触発された部分は？

江森：すごくありました。「こんなにがんばられたら、こっちもがんばんなきゃ」って。でも、そう思う反面、「こりゃかなわないなあ」と思う部分も……。僕はナチュラルに描くタイプではなく、理屈で描くタイプなんですよ。たとえばキャラクターを描くとき、いちばん最初に考えるのはシルエットなんですね。それさえ見たら絶対に誰かわかるような、記号的なものでなければいけないと思ってるんです。それがきちんと決まらないと、中味である顔をはめこめない。それでも確実にノリの部分もあって、ノッてるときはなにも考えなくても自然にいい表情が描けますし、詰まってるときに描いた顔は、なんだか苦労してる感じになっちゃって、屈託のない笑顔とかにならないし。

――ノリがだいじなんですね。

江森：でもノリって、ヘタに考えれば考えるほど失速するものじゃないですか。こつえーさんやE=MC²さんは、明らかにナチュラルなノリをもってる。僕は理屈が先に立つだけに、女の子のかわいさを記号化しちゃう部分があるんです。かわいいっていう「感覚」で女のコを描いてるおふたりに勝てないなっていうのは、そういう部分なんですよ。やっぱり同じボケにしても、考えぬいたボケは天然ボケにかなわないのと同じですね(笑)。なので、かわいい女の子を描きたい人は、感覚で描いたほうがいいです。あとはいかにいいノリを作るかです。とにかく女の子を描くときは「かわいくなれ、かわいくなれ」と念じながら、とことん入れこんであげることですね。僕も仕事中、がんばって念じてます。

――念をこめた『H(アッシュ)』の原画作業を終えて、感想はいかがでしょう？

江森：「終わったあ！」ですね(笑)。初回特典のおまけコミックなんか、販促用のイラストやらなにやらをやりながらの作業だったので、ほんとにギリギリまで引っぱりましたしね。反省点は多いんですが、それが素直な感想です。

GEME INFORMATION

In Store Now!

『H(アッシュ)～いつかたどりつけた場所～』
- Windows 98/ME/2000/XP
- F&C・FC01　●8,800円　●育成SLG　●成人指定
- http://www.fandc.co.jp/

© 2002 F&C・FC01/F&C co.,ltd

PERSONAL PROFILE

●江森美沙樹
Misaki Emori

原画家(会社員)。愛知県出身。12月12日生まれ。血液型O型。漫画家を経てF&Cに所属。デビュー作は『PALETTE』、代表作には『トゥインクルレビュー』がある。「ラグナロックオンラインをやりたいけど、時間がありません。遊びたいな～」。
http://www.remus.dti.ne.jp/~emori/

江森美沙樹氏が語るキャラクターのポイント

Comment

塚本梓
Azusa Tsukamoto

最初ポニーテールって話だったんですが、ツインテールにさせてもらいました。彼女は陸上部なので、ポニーにしちゃうと活発さが前に出ちゃうんですよ。その分、ヒロイン的な内気さが隠れちゃう。ちなみに頭のリボンは、ペロンと垂れた子イヌの耳をイメージしてます。あさぎがネコなので、対になればいいかなと思いました。

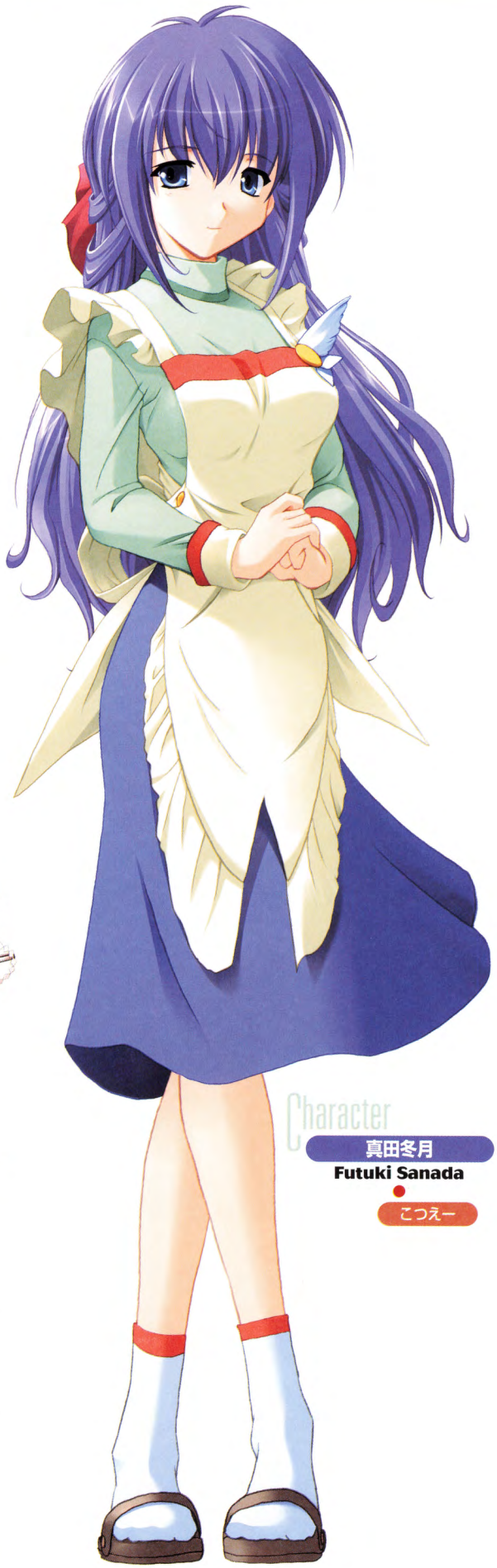
江森美沙樹

Comment

永倉渚
Nagisa Nagakura

シナリオさんからの発注は「正統派巫女で、ふだんはイケイケ」だったんです。でも、まさか「お主」とか言う人だとは(笑)。巫女らしく黒髪ロングヘアにしたんですが、性格はイケイケで考えてたので。でも、巫女服を着た彼女の髪に鈴をつけてみたりしたことで、記号としての「巫女」は完成したかなと思っています。

江森美沙樹



Character

真田冬月
Futuki Sanada

こつえー

Q&A

こつえー氏に聞きました

Q この仕事を依頼されたときの感想は？

A エロエロと聞いてたので、仕事を理由にエロい絵が描きまくれる！と意気揚々だった気がします。いや、ふだん自分からエロ絵を描くことが、あんまりないもので……。

Q ほかのおふたりとコラボレーションされた感想は？

A お二方とも僕にとっては大先輩ですので、緊張感はありました。実際、描かれたものを見ても勉強になることだらけですし。いや、今もいろいろと勉強させていただいてる真っ只中なのですが。

Q 担当の、ふたりのキャラのコンセプトは？

A 「真田冬月」はおっとりお姉さん。エプロンなどのデザインに、ちょっと凝ってみたりしました。
「叶野萌」はぼけぼけ娘。とにかくメガネです、ハイ。

Q いつもキャラクターデザインで注意するポイントは？

A うーん、可愛く描けてるかどうかでしょうか。

Q 魅力的なキャラづくりの秘訣は？

A うーん、可愛く描くことでしょうか（苦笑）。

Q キャラクターを描くときのこだわりポイントは？

A お尻が好き好きです。

Q このお仕事を終えての感想は？

A いろいろと学ぶことが多かったので、この経験を次にどんどん生かしていこうと思います。

PERSONAL PROFILE

●こつえー
CO2A
イラストレーター。『パソコンパラダイス総集編23』表紙イラストでデビュー。ゲームでは『POWDER SNOW～この場所で一緒に～』『21-Two One-』などで原画を担当している。「同じような絵を描いてる駒都えーじという奴もヨロシクです（笑）」。

Character
叶野萌
Moe Kanou
●こつえー

E=MC²氏に聞きました

Q この仕事を依頼されたときの感想は？

A 自分が塗らないカラーが見られる！と、大喜びでした。

Q ほかのおふたりとコラボレーションされた感想は？

A 初めてだらけのことだったので、ドキドキでした。塗りがきれいで、とても大喜び！でも僕のパソコンは音が出ない状態なので、まだ声を聞いてないのです。どきどきどきですよ。あと、僕以外のふたりが上手すぎて困りますが。

Q 担当の、ふたりのキャラのコンセプトは？

A 「福原みく」は良い子っぽく！　「福原あさぎ」は生意気っぽく！　とにかく目で性格がわかるようにしたかったのですけれど。

Q いつもキャラクターデザインで注意するポイントは？

A やはり、性格がわかるくらいのデザイン、シルエット、記号で目立つデザイン、ですよね。

Q 魅力的なキャラづくりの秘訣は？

A キャラが立ってるかどうかかと……。

Q キャラクターを描くときのこだわりポイントは？

A 眼鏡。

Q このお仕事を終えての感想は？

A ゲームが発売されて一安心！

Character
福原みく
Miku Fukuhara
●E=MC²

PERSONAL PROFILE

●E=MC²
E=MC²
漫画家、イラストレーター。5月8日生まれ。血液型O型。兵庫県出身。「現在もいろいろ仕事やってます。常に最新作が代表作になるよう、がんばりますよ」。
http://ww2.wt.tiki.ne.jp/~peacemaker/

Character
福原あさぎ
Asagi Fukuhara
●E=MC²

Karen's TOPIC • • • • GAME

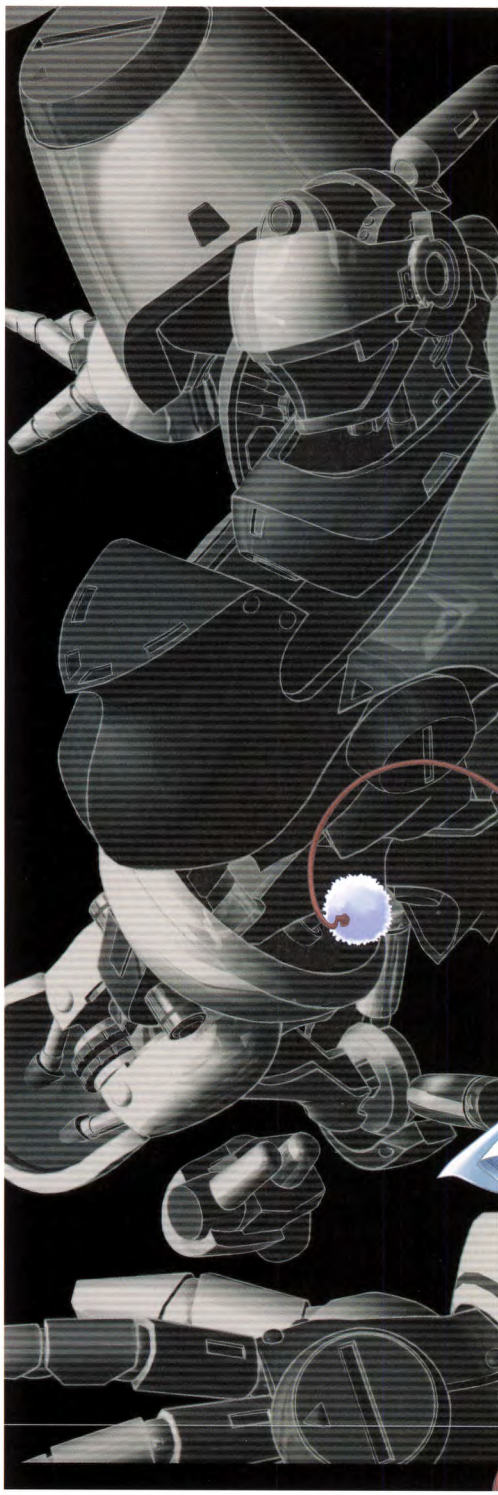
■ BALDR FORCE ■

悪癖は原画を細かく描きこんでしまうこと

キャラクターデザイナー ● 菊池政治

戯画ブランドから発売される『BALDR』シリーズの最新作は
人気キャラクターデザイナー、菊池政治氏を迎えて開発中。
大阪まで出かけて仕事に励む菊池氏の、奮闘の日々とは？

P.81 RESENT FOR YOU
菊池政治さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。



GAME INFORMATION

2002.10.25 In Store!

『BALDR FORCE』

- Windows95/98/ME/2000/XP
- 戯画 ●8,800円 ●アドベンチャー＋アクション
- 成人指定 ●http://www.web-giga.com/

© GIGA 2002

PERSONAL PROFILE

● 菊池政治
Seiji Kikuti

10月13日生まれ。横浜出身。血液型A型。職業フリーター（自称）。デビューは「酒屋のバイト」（本人談）。代表作『アメリカン拳法』。「サムライの家出身です。漢勝負で鍛えてきましたっ（笑）！　最近は『BALDR FORCE』のサバイバルモードに凝ってます。270面までいきました。その辺までいくとゲンハが辛すぎです……」。
http://seijikikuchi.hoops.livedoor.com/

主役を引き立てるイヤなヤツが好き

――『BALDR』シリーズは、この仕事を引き受ける以前からごぞんじでしたか？

菊池：以前、戯画さんに別の企画で原画を依頼されたことがありまして。それは僕が忙しくてできなかったんですけど、そのとき『BALDR BULLET』をいただいたんです。遊んでみたらおもしろかったので「次の機会には声かけてくださいよ～」とか言っていて、半年後くらいかな、そんなこともすっかり忘れたころ電話をいただいて、今に至るという感じです。

――作品の設定や世界観を最初に聞いたとき、どう思われましたか。

菊池：企画当初は世界設定みたいなのが3つくらいありまして。魔法ものなんていうのもあって驚いたんですけど。まあ、順当なものに決まったと思います。ちなみに、今回はメカの設定やデザインを前回までとは違うイメージにしよう、というのが最初からありました。武器とか技を考える方も毎回30種類も40種類もあってつらいらしいですけど、今回は70～80種類くらいあるらしいです（笑）。

――キャラクターデザイナーとしては、どんなことがつらいですか。

菊池：会話シーンのキャラクターの立ち絵が！　もともと僕は立ち絵が苦手なんですけど、ようやく基本パターンが終わったと思ったら、表情やポーズ変えとかの分が500くらいあって。「なんでこんなにあるんじゃーっ！」とキレそうになったりしてました。描いても描いても終わらない……。あれはつらかったです。

――つらい中でも、せめて描くのが楽しかったキャラクターとか……？

菊池：ゲンハです。最初は筋肉質でデビルマンみたいな体型だったのが、「病的に痩せさせてくれ」と言われて、カカシみたいになっちゃった。せめて髪はボリュームがほしいと思ってアフロにしました（笑）。あと、権堂っていうイヤミな上司もけっこう好きです。ブクブク太ったキャラってあんまり描いたことがなかったんで、好きなだけ醜くできて楽しかった。僕、毒舌とかキツイこと言うようなイヤなヤツって好きなんですよ。どれだけムカつかせてくれるか、みたいなところが。だって、主役のよさを引き立たせてくれそうじゃないですか。

「乳をデカく」と言われつづけて爆乳に

――各キャラクターについて、思い出やデザインのコンセプトなどを教えてください。

菊池：みのりっちは企画当初のラフそのままなので、デザイン上の苦労はありませんでした。その分、ラフとかぜんぜん描いてなかったんで、原画の途中で「こいつのここ、どうだっけ」と迷ったり、描き上げても「んー、なんかヘン」とかいうことが多かったですね。彩音は髪形がリャンと同じで、どーしようって感じで最後までモメてました。月菜のデザインは当初のラフとほとんど変わらないので、あまり苦労してません。リャンは最初はいなかったので、指示がきたときにはかなり細かい点まで決められてました。そのデザインを変えちゃったので、また大モメに。でもHPの人気投票で1、2位を争うくらいだから、結果オーライかな？　隣も細かいところまで指示がきたキャラです。いろいろ抵抗し

たんですけど、変わりませんでした。変わったのはリボンくらい……って変わってますね(笑)。カイラは、主人公の同僚として制服のデザインのときにその他大勢で描いたヤツだったような気が……。いつのまにか名前がついて、ほんとに同僚になってました。全体に「乳をもっとデカく、デカーく！」と言われつづけた結果、設定段階でいちばんデカかったコイツは爆乳にまでいってしまいました(笑)。

――キャラクターデザイン的に、魅力的な女の子とはどんな女の子だと思いますか。

菊池：ふつうに考えれば個性があるってことでしょうけど……個性ってなんなのか、よくわからないですね。仕事として描くうえでは、単純な形のほうがいいなあ、とは思います。あんまり複雑な形だと、1枚描いておなかいっぱいになっちゃったりしますもんね(笑)。でも僕、原画をついつい細かく描いちゃうんです。あんまり細かく描きすぎると取りこむときにつぶれちゃうし、見た目も重くなるし、いいことないんですけど。髪の毛とか、別に言われてもいないのに細かくしちゃう。塗る人もたいへんだから、こんどからもっと大まかに描くことにしよう！とは言っても、どうせまた細かく描いちゃうんですよ。悪癖ですね、ほんとに。

――キャラクターを描くときに、ほかに気をつけていることはありますか。

菊池：最近は、なるべく自分の好きに描こうなんて考えてます。機嫌が悪いときに笑ってる絵を描くのはつらいし。それだったらリテイクになってもいいから、そのときの気分で描いたほうが疲れなさそうだからいいかなー、なんて。でも仕事になるとそうも言ってられないんですけどね。あ、仕事で描くんなら、気をつけるポイントは指示なり指定なりに書いてありますよね。それだ！　絵を描くときには、指示や指定に気をつけてます。めちゃくちゃ気をつけてます。眠くなるくらい気をつけてます(笑)。

――最後に読者にメッセージをお願いします。

菊池：とりあえず今は眠いです。大阪まで来てがんばってるんで、『BALDR FORCE』、雑誌やHPでチェックしてくださると、うれしいです。

こんな妹と田舎でまったり暮らしたい

——『ロケットの夏』のキャラクターデザインは、どのようなステップを経て決まったのですか。

foca：イラストレーターの「りつべ」さんと相談しながら、キャラクターのイメージをラフに起こしていただき、それを最終的に「キミヲ」さんにクリーンアップしていただきました。

——そのやりとりの中で、わりとすんなりデザインが固まったのは誰ですか？

foca：速攻で決まったのは、やはり歩でした。ある意味、オーソドックスなヒロインキャラですからね。

——では、逆に苦労したキャラクターというと誰になりますか。

foca：千星だったと思います。ボーイッシュでさっぱりしたキャラクターなので、髪形などで大きな特徴を出しづらかったんです。

——ご苦労されたぶん、千星には思い入れがあるのではありませんか。

foca：いや、ヒロインヒロインしている歩のほうが気に入ってるんです。「こんな妹と、田舎でまったり暮らしたい……」という個人的な欲望があふれちゃって。あと、はるひ先生なんですが、シナリオを書いているうちに自分で尊敬するキャラクターになってしまいました（笑）。

——今回の作品に限りませんが、総括する立場として、魅力的なキャラクターをどのように打ち出していこうと考えていらっしゃいますか。

foca：デザイン的なかわいさは、ユーザーさんに目をとめていただくために、たしかに重要な要素だと思います。でも自分としては、キャラクターが内面にもっているものをいかにデザインへ反映してもらうか、それが重要なのではないかと思ったりしています。

——制作中になにか印象的なエピソードはありましたか。

foca：ゲーム中に出てくる自作有人ロケット大会。あれは架空の大会として考えていたのですが、それに近い「Xプライズ」という催しが現実に行われているのをあとから知って驚きました。

——この作品で、ここはうまくできたというポイントをあげるとしたら、どこになりますか。

foca：どうなんでしょうか、とにかく必死に取り組んだ作品なので……。全体が、うまくいくように作ったつもりですが、ほんとうにうまくいったかどうかはユーザーのみなさんの判断にお任せいたします。

——最後に、読者にメッセージをお願いします。

foca：ある人から「『ロケットの夏』のキャラクターって、落ちこぼれた人たちばかりですね？」なんて言われたことがあります。たしかにヒロインたちはみんな、なんらかの理由でこの世界に居場所のない連中だとも言えます。はたしてそんな落ちこぼれたちが、この物語の中で何をなしうるのか……？　ぜひゲームを買って確かめてみてくださいね。

GAME INFORMATION

2002.10.11 In Store!

『ロケットの夏』
- Windows 98/ME
- テラルナ　●8,800円　●アーカイブノベル　●成人指定
- http://www.terralunar.com/

©2002 TerraLunar ©2002 MAGICAL CUTE
©2002 ロケットの夏製作委員会

PERSONAL PROFILE

● foca
foca

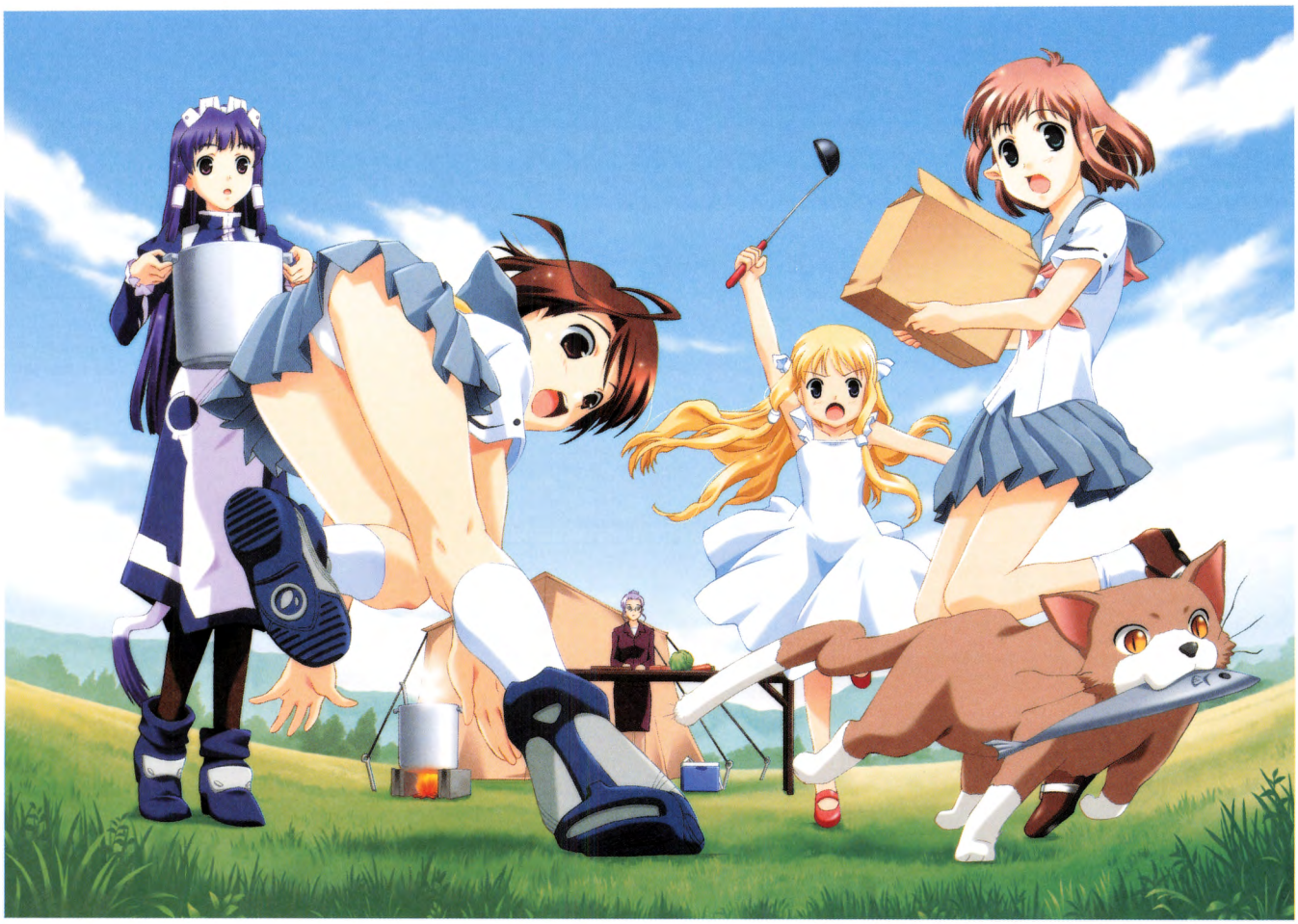
ゲームディレクター。北海道出身。某年節分生まれ。血液型AB型。デビュー作『ロケットの夏』ではシナリオも手がけており、並々ならぬ意気ごみで臨んでいる。「『ロケットの夏』をよろしくお願いいたします。決して後悔させない……と思います」。

■ ロケットの夏 ■

天空に夢を託して…

ディレクター ● foca

**大空に自作のロケットを打ち上げることを夢見て
5人のヒロインとともにロケット製作をめざす…。
田園風景の中でハートフルなストーリーが綴られる
期待の新作『ロケットの夏』が、いよいよ登場する。
その制作現場の熱い息吹を感じとってみよう。**



Comment

香奈城歩
Ayumu Kanashiro

コンセプトは、手間がかかるけれどかわいい妹。おとなしくて、地味な感じで、唯一のチャームポイントであるエルフ耳をわざと髪の毛で隠していて、耳の先っぽだけがチョコンと見えている……。初期の段階からイメージが明確にあったキャラでした。 foca

Comment

夏海千星
Chise Natumi

ボーイッシュで、活発で、最初のイメージとしては某格闘ゲームの元気娘って感じでした。プレーンなキャラなので、少し特徴をつけましょう……ということで、頭にアンテナがつきました。 foca

Comment

セレン・アンジェニュー
Selen Angenieux

ちっちゃくて元気な、宇宙のお姫さま。異星人らしい特徴ということで考えられたのが、首に巻きついた尻尾です。感情の変化に応じて尻尾もリアクションをするというイメージでしたが、うまく生かせているでしょうか？ foca

Comment

ベルチア・ヘリアー
Bertia Heliar

自分的には、某SFドラマに出てくる戦闘種族の女性戦士っていうイメージがあったりしましたが、メイド的なデザインで変化していきました。途中からメガネをかける『逆メガネっ子キャラ』なのです。 foca

Comment

はるひ
Haruhi

すごい美人なんだけど、ふだんは髪形やメガネで平凡に見える……というのが、発注時のオーダーでした。 foca

Non Stop Emotion

NANKOTSU MISAKURA

CLOSE-UP・・・・CREATOR

とらわれない感性

漫画家・キャラクターデザイナー●みさくらなんこつ

コミック、イラスト、ゲームのキャラクターデザイン…。
美少女が求められるあらゆるジャンルにおいて、
魅力的なキャラを生み出しつづけるみさくらなんこつ氏。
ファンでさえ目移りしてしまうほどのその多様性、活動性は
どのような感性から生まれてきたものなのか。

PERSONAL PROFILE

●みさくらなんこつ
Nankotsu Misakura

漫画家、イラストレーター。神奈川県出身。3月2日生まれ。漫画家のアシスタントを経て、01年秋にコミックス『五体ちょお満足』を発表。代表作『未来にキスを』(キャラクターデザイン)、『ルーンウルフは逃がさない!』『銀河温泉旅館 宙の湯にいらっしゃ〜い』『竹田くんの恋人』(小説挿絵イラスト)。最新作では『デモンスリンガー2〜八葉姫の帰還〜』(02年12月発売予定)、『まじれす!!』(03年発売予定)でキャラクターデザインを担当。単行本『ヒキコモリ健康法』(コアマガジン)が11月に発売予定。「犬占いはチワワです。木苺チーズケーキが食べたいにょ! ていうか食べたいにょ! マンガはむつかしいので、こわいのが半分、おそろしいのが半分です☆ にゃは!」。 http://www.harthnir.com/

P.81 PRESENT FOR YOU

みさくらなんこつさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。

ファンタジックな演出に憧れて

――みさくらさんは、小さいころから絵を描くのが好きだったわけではないそうですね。

みさくら：ええ、もともとマンガを読む習慣があんまりなくて。「少年ジャンプ」でさえ、今まで1回か2回くらいしか買ったことはないんじゃないでしょうか。子どものころから、どちらかというとキラキラ輝くアイドルとかドラマとかのほうが好きだったんですよ。トシちゃんを応援しつつ、シブガキ隊を応援しつつ、歌番組を毎週見てハガキを出す、っていう小学生でした（笑）。

――男性アイドルを応援していたんですか。

みさくら：そうですね。やっぱりヒーロー性を求めていたんじゃないでしょうか。ジュリーがいちばん好きで、パラシュートで降りてきたのを見て「かっこいい～！」って。芝居がかったのが好きだったんですよ。2、3年前も、マイケル・ジャクソンのライブですごいかっこいいのがあったんです。軍人たちがバンバン撃ち合いをしているところにマイケルが上からパラパラーッと降りてきて、両方の軍にすっと花を差し出すっていうシーンがあって。何者だよーっていう（笑）。それが「イカス！」って思いましたね。

――現実離れ、浮世離れしてる演出ですね。

みさくら：そう。だから結局はマンガに近いのかもしれませんけど。ミュージカルとか演劇も今はマンガっぽいものがけっこう多いんですけど、そういうのは好きですね。純然たるファンタジーじゃなくて、リアルっぽい人たちがファンタジーを演じてるのが輝いて見えるのかもしれません。

――そういうみさくらさんがマンガを描こうと思った動機は、なんだったのですか。

みさくら：それはですね、世の中への行き場のない怒りを抱えて浪人していたころのことなんですよ（笑）。ぷらぷらと家事手伝いをやっていたときに、テレビで『魔法騎士レイアース』を見たんです。現実世界の女の子たちが異世界に飛んで、どんどんファンタジーの世界に浸かっていくという、まさに自分とシンクロしてる世界（笑）。しかもすごくきれいに描かれていて、キラキラ輝いてて、舞台っぽく見えたんですよね。それから「マンガの中にいちどリアルを作って、そこからファンタジー世界へ行く」という作業がおもしろそうに思えて、自分でもやってみようと思ったんじゃなかったかな。

――それでもうマンガに直結ですか？

みさくら：ええ。「マンガ描いてみよう」とか言って、ぷにぷにと真似事を始めたんです。

――マンガ原稿用紙やペンを買ってきて……。

みさくら：いや、道具にはこだわらなかったですね。最初はずっとチラシの裏ですよ（笑）。そこに、お父さんがゴルフ場でもらってくる鉛筆みたいなのでガーッと描いて、「うーん、よくできた」とか言いつつ。まあ、「よくできた」といっても、飽きてすぐ捨てるんですけど。

――チラシの裏にキャラクターを描いて、というんじゃなくて、いきなりコママンガですか？

みさくら：最初からそうですね。キャラクターを描きたかったんじゃなくて、演出を描きたかったんですよ。さっきのマイケル・ジャクソンの演出みたいな。今でこそ絵を描くということの楽しさが少しわかってきましたけれども、当時はもう演出が楽しいっていう感じでした。

――そのころは人に見せたいと思ってらっしゃらなかったようですが、「発表の場をもちたい」という気持ちになったのは、いつごろからですか。

みさくら：同人誌ってものを知ってからでしょうか。そのころ自分は片田舎に住んでおりまして、はじめて同人誌を知ったのがお友だちの家。それが、けっこうえっちいんですよね。で、「あやや、ことですよ、これは」とか言って、それを借りるわけなんですけれども（笑）。

――借りたんですか（笑）。

みさくら：はい。それを見て「こんなんを描いたらおもしろいねえ」って。楽しく絵が描けて、かっこいい演出が描けて。最初に借りたのがえっちいのだったんで、そういうのを描いてみたいなあと思いました。そこからですよね。その後大学に入って上京するんですが、本屋さんで同人サークルさんのメンバー募集を見て参加させてもらったのが……5年くらい前になるのかしら。そのときの応募用に、はじめて市販のマンガ原稿用紙を買った覚えがあります（笑）。

「デモンスリンガー2～八葉姫の帰還～」より　©みさくらなんこつ/HOBBY DATA inc.

St. VALENTINE'S DAY

ILLUSTRATED BY NANKOTSU MISAKURA

「コミックキカスマ」vol.4より　©みさくらなんこつ/松文館

バトンにキスして読者に返す

――そうやって同人活動をしているうちに、商業誌にスカウトされたのですね。
みさくら：最初、桜桃書房さんからお誘いいただいたときは、もうドキドキでしたよね。商業誌でたくさんの人の目に触れるということと、えっちなジャンルであるということが、自分にとってはだいじなことだったので。「えっち」という要素を通して多くの人がみんな興味をもってくれる。人をより強く惹きつけることができるところが、魅力的だったんです。日活のロマンポルノとかにすごく前衛的でおもしろい作品があったみたいに、えっち目的で読んでくれた読者を満足させつつ、なんかおもしろいことができたらいいな、と思ってました。
――そこから発展してイラストや小説の挿し絵の仕事が加わっていくわけですが、マンガとイラストでは、どのように違いがありますか。
みさくら：あの、「バトンの渡し方が違う」ということだと思うんですよ。絵に描かれたかわいい女の子は、読者に「バトンをちょうだい」って言ってるんです。マンガの場合、それを読者が見るという行為で、こっちにバトンを渡す。それで、今度は「こんなお話の子です」とバトンを作者に渡し、話の中に読者の目を引きこむ。それが一枚絵のイラストだと、読者さんが「バトンを貸して」というふうに来て、こちらは「バトンを受け取ったら、次はあなたが私（絵の女の子）のストーリーを作ってね」っていうことでバトンを返す。そういったコミュニケーションのしかたの違いだと思うんです。
――イラストの場合は読者に想像を託す、ということでしょうか。
みさくら：そうですね。もちろんその絵には、自分の姿というものも写っているんですけど。だから、バトンを受け取ってそのまま返すんじゃなくて、バトンにキスをして返すっていう。そういう味つけが、意味をなしてくるんじゃないかと思います。バトンにキスをして返して、読者さんが喜んでくれたらいいなぁ、と。

究極は幼い女の子が描く「お姫さま」

――マンガとイラストで、女の子のかわいさを表現する方法の違いはありますか。
みさくら：マンガでは、コマの流れなどで女の子のかわいさを出そうと思っていました。イラストとして描くときは、女の子の「素の状態」を描くように心がけています。たとえばスクリーンの中で女の子が素の表情を出しているシネマを見たとしますよね。その「素」というのは、その子のほんとうの素なのか、それともめちゃくちゃ上手な演技かの、どっちかだと思うんですよ。で、自分は、演技がうまい女の子を描こうとしてるんじゃないかと思うんですけど。
――その映画の「演技」というのが、みさくらさんにとっては描きこんでいくとか、そういう部分になるんですか？
みさくら：描線とかに現れることではなくて、イメージなんだと思います。女の子を想像して、ポヨヨーンと頭の中に登場させるときに、その子のまわりの風景、背景のレンガのひとつひとつまで克明に描写するんじゃなくて、うしろにレンガがある、山がある、そしてその奥には海がある……って遠くまで連想できることが、実はだいじなのかなと思ったりするんですよ。レンガの形や質感の正確さじゃなく、レンガ、山、お家、海、アメリカくらいのところまで想像できてれば（笑）、女の子もかわいく見えるんじゃないかなあ、と。
――そこまでイメージできることが、キャラクターにライブ感を与えるというお考えですか？
みさくら：だと思います。たとえ発泡スチロールのレンガでも、その奥のほうまで想像させるようなものだったらいいんじゃないかって感じるんですよ。それはイラストでもマンガでも同じですけど。けっこうふだんから考えていることなんですが、自分にとって、たぶんこれが「究極のかわいさ」じゃないかと思っているのが、女の子なら誰でも幼いころに描いたお姫さまの絵。それがもうすべてを集約している気がするんです。女の子のかわいさっていうのは、おしとやかで気高くて美しくて、ということへの憧れですよね、子どもの。それが年を取ってくると描けなくなるので、描線を加えたりまわりの背景を描いたりしていくわけなんですけれども、あのプリミティブな魅力にはなかなかかなわなくて。お姫さまの絵に追いつきたいとは思いますけど、難しいですね。

すたじおみりすコミックマーケット62紙袋イラスト ©みさくらなんこつ/すたじおみりす

FRESH and JUICY FRUIT

ILLUSTRATED BY NANKOTSU MISAKURA

「コミックPOT」2002年4月号より ©みさくらなんこつ/メディアックス

大きな意味での「絵描きの仕事」とは

――ゲームのキャラクターデザインでも活躍されていますが、マンガやイラストとの違いは？

みさくら：そうですねえ……、ゲームのお仕事の場合はそのシーンを表す絵を描くわけなんですけれど、単なる挿し絵ではなくて、もっとたくさんの情報を詰めこむ絵にしなくちゃいけないんだろうなと思ってるんですよ。女の子のキャラクター設定であり、そこに至るまでの気持ちの流れであり、これから予想されるであろうストーリーの悲しさとか楽しさ……。それを予想させるイメージの広がりですね。さっきのバトンの例で言えば、とてつもなく広いものに対してバトンを渡している感じがします。それが渡しきれてるのかどうかっていうのが、ゲームの仕事をやらせていただくときに、いつも不安に感じることです。

――もう2作ほどゲームの仕事に関わってこられたわけですけれど、その過程で、感覚が以前とは違ってきたというようなことはありますか。

みさくら：正直、まだ勉強不足でよくわからないことが多いんです。ゲームの仕事って制作会社さんによって進め方が違うんですよ。シナリオがないまま絵が先行したり、シナリオはできているけれど絵はどこに使われるかわからなかったり。そういうところにすごく怖さを感じながら、お仕事をやってきたということがあります。こういう怖さは、絵描きじゃないと感じにくい部分もあるかもしれません。だからこの点については、自分も絵を描く立場としてもっと発言していかなくちゃいけないんだなぁとは思っております。自分の管轄外のことに手を出しすぎだ、というふうに見えることもあるかと思うんですけれど、大きな意味ではそれも絵描きの仕事というふうに考えなくちゃいけないんじゃないかと感じています。

愛おしい『まじれす!!』キャラたち

――今は、新作ゲーム『まじれす!!』のお仕事をされているんですね。

みさくら：はい。自分は40人くらいデザインすることになりそうなんです。すごくドキドキしてますよ、今。ファミレスって現実世界にあるけれど、ちょっとリアルじゃないような世界だし、制服への憧れというのもありましたから。それを形にできるというのは楽しくてしょうがないです。

――40人ですか。たいへんそうですね。

みさくら：一から生み出そうとすると、つらいでしょうね。でも自分の中に世界がもうひとつあって、そこに1億3千万人くらいの人が住んでたとして、その中からオーディションで「あ、こんな子おもしろいね。この子もいいね」ってピックアップすると考えれば、実はそんなに難しくないのかも、と思っております。今までのゲームって、つり目とタレ目、ロングヘアとショートカットみ

彼女たちが愛おしくてたまらない ●みさくらなんこつ

■まじれす!!■

GAME INFORMATION

2003. In Store!

『まじれす!!』

●対応OS未定 ●すたじおみりす ●価格未定
●AVG＋カードバトル ●成人指定
●http://studio-miris.com/

©すたじおみりす

インタビュー中でみさくら氏が「親バカぶり」を発揮していたのが、ここに紹介する『まじれす!!』の女の子たち。ゲームの内容は、全国のファミレスから技自慢のウェイトレスが集まり、3人1組でチームを組んで、料理、接客、経理を競うというもの。2003年、「日本ファミレススタジアム」を舞台にくり広げられる、この子たちの活躍に注目！

たいにキャラの差別化をだいじにしてきたわけですよね。でもこれからのゲームの世界は、そういうふうに差別化する必要はないんじゃないか。極端な例をあげれば、女の子全員ショートカットでタレ目でもいいんじゃないかと思うんですよ。最近の美少女ゲームって、プレイヤーが女の子たちの中の誰かひとりを見つめてお話をするシステムですよね。もしほんとうに1対1でその子と向き合うようなシミュレーターなんだとしたら、もはや絵的な区別がいらなくなることもあるかもしれない。本来必要ないと思っていても、キャラ立てのためにハデな角を生やしたりとか、そういった無理をする必要もなくなってくる時代が、そろそろ来つつあるんじゃないかと思ってるんですが……どうでしょう(笑)。

――今までは、"ゴレンジャー方式"ですよね。

みさくら：ゴレンジャー方式だったら、赤・緑・青・黄・ピンクとかですけど、今はえび茶色・えび茶色・えび茶色・ちょっと濃いえび茶色・ピンクとかでも許される時代だと思うんですよ(笑)。それが、うれしいなって思います。

――『まじれす！！』の発売は来年に向けて、ということですが、これから作業が佳境ですね。

みさくら：そうですね。ほんとうに楽しみなんですよ！　なにがいいって、女の子たちが生き生きとファミレスの中を暴れまわる姿っていうのが、頭の中にありありと浮かんできてますから。まだ一枚絵を起こしてキャラクターデザインをしている段階なんですけれども、このキャラクターたちが愛おしくてたまらないです。かわいいと思います。親バカですよねー(笑)。

――たいへん期待できそうですね。およそ40パターンというのは、もう出たのでしょうか。

みさくら：だいたい出てきています。まとまっている子もいれば、とんでもない子もいるんですけれど、それがどういうふうにみなさんに受け入れられるかというのが、楽しみですね。

――今後は、おもにどういった方面の仕事をメインにされていきたいとお考えですか。

みさくら：今はもう、ほんとうにすべての仕事がおもしろいんですよ。だから、どんなお仕事でもやらせていただきたいという気持ちが、すごく強いですね。いろんな人とおつき合いして、その中でいろんな考え方とかアイデアとかがどんどん広がっていくのが、おもしろいんです。ひとりで絵を描いているだけだと、そうはなれないのかなと思うときもあって。最近おつき合いにかける時間が増えることで、絵を描く時間が減ってきてしまったりとかして、つらいときもあるんです。でも、それはぜったいマイナスになっていない、常にプラスになるはずだと思っているので。そういうおつき合いを含めて、楽しんでいろいろなお仕事をしていきたいと思っています。

■ 隷嬢白書 ■

コスプレへの興味をマンガにぶつけて

漫画家●まあたん

シスター、巫女さん、メイド……さまざまな装いに身を包む、まあたん氏のコミックのヒロインたち。「コミック幻羅」で活躍する氏に、キャラクターに対する思い入れ、ポイントを語っていただいた。

COMIC INFORMATION

In Store Now!

『隷嬢白書』
●大洋図書　MILLION COMICS
●848円　●成人指定
●http://genra.jp/
©MARTAN/大洋図書

PERSONAL PROFILE

●まあたん
Martan

漫画家。1972年11月29日生まれ。血液型B型。兵庫県出身。ゲームメーカーにデザイナーとして就職後、友人の誘いで上京、ゲーム開発集団に加わる。趣味の同人活動から『懺悔の時間』(コミック幻羅)でデビュー。「最近はヒマを見つけては、『FF XI』や『ラグナロック』などのネットゲームやってます。この手のゲームは鬼門と知りつつもやめられない……。今秋には2冊めの単行本が出る予定です。よければ見てやってね」。
http://www.din.or.jp/~martan/(近く移転予定)

同人誌から飛びこんだ商業誌の世界

――「コミック幻羅」でお仕事をされるようになったのは、どういう経緯からですか。

まあたん：「コミック・レヴォリューション」に同人誌を出していて、気に入ってくれた編集の方とその後メールのやりとりがあったんです。それがきっかけで「幻羅」でマンガを描くようになりました。

――商業誌の仕事が始まって、勝手の違うところはありましたか。

まあたん：同人活動はゲームを題材にしていたので、どちらかというと現代世界と違った設定が多いじゃないですか。現代ものとかはあまり描いていなくて慣れていなかったので、そこが難しかったですね。「幻羅」で現代もののマンガを描いていると、その反動で同人誌のほうがファンタジックな世界になりますよね(笑)。

――「幻羅」では、ファンタジーものはお描きにならないんですか。

まあたん：読者が取っつきにくくなっちゃうらしいんです。羽根のはえた天使がどうのっていうのは受けが悪いって聞いているもんですから、そういうのが描けなくて……。自分としてはけっこう好きなんですけど。最近では割り切って現代ものを描けるようになりましたけど、最初のころは編集さんともぶつかりました(笑)。

――商業誌で仕事を続けてきて、具体的にこんなところが変わったというところはありますか。

まあたん：友だちとかとも話すんですが、「ずっと続けたら楽になるよ」みたいに言われていたのが、逆にだんだん凝ってきて時間がかかるようになってきたんですよ(笑)。自分ってこんなに凝るタイプだったのかなって思うようになりましたね。そこらへんは最近痛感しています。

――もうちょっと要領よくこなせるはずだったのに、という感じですか。

まあたん：そうですね。いつまでたっても苦しいなと思ったりして……(笑)。それで、できあがったものを見ると、もう少しスッキリさせてもよかったんじゃないかと反省したりするんです。絵を描いているときはあまり客観的に見られないので、あとになって思うんですよね。

――限られたページ数で話をまとめるというのは難しくありませんか。

まあたん：同人誌で多少は慣れていたつもりなんですが、ちゃんと16ページに原稿をピシッと描いて上げるというのは、ほとんど初めてに近い経験でしたね。でも、あまり浮かない話で、エロのページを半分以上に保っていれば、ともかく大丈夫かなという感触はあります。最後の2ページくらいで急ぎ足になることもありますけど(笑)。

デジタルのイラストはたいへん

――マンガ原稿とデジタルのイラストでは、どんなところに違いを感じていますか。

まあたん：デジタルのほうはだいぶ昔からやっていたんですが、最近ではアナログでマンガを描くほうが多くなったので、デジタルで色塗りするよりトーンを貼っているほうが楽ですね。

――デジタルのほうが、やり直しがきいて楽だという話を、よくうかがうのですが。

まあたん：簡単にやり直しができることで、かえって時間がかかってしまうんですよ。CGイラストは画面で直接できあがりが見られるじゃないですか。でも生原稿ってトーンを貼ったりして、それが印刷でどう出るかわからないところがあるでしょう。だから逆に「うまいこといったんじゃないか」ってあきらめることができますけど、デジタルだと完璧にしないと出せないなという違いがありますね。あと、デジタルだと細かい部分まで見えてしまうので、そういったところの直しをやっているとキリがなくなってしまうんです。

――デジタルだとクリエイターができることが増えすぎてしまったと言えるかもしれませんね。

まあたん：できることが増えると、それをまた覚えなければならないのがたいへんで……。ほかの人の描いたイラストなんかを見て、「これ、どうやって描いたんだろう」って調べるとまた時間がかかってしまう……(笑)。

「あなたの性癖はコスプレです」

――キャラクターの理想像はありますか。

まあたん：けっこうコロコロ変わるんですが、今だとちょっと油断するとすぐに「シスターもの」を描いてしまいますね(笑)。

――シスターキャラはどこがポイントですか。

まあたん：やっぱりあのフードのあたりでしょうか(笑)。たぶん自分で思っているのは、シスターが究極の癒しキャラだろうっていうところなんだと思います。描いてるうちに、だんだん「これはいいんじゃないかな」ってなってきたんです(笑)。

――流行のキャラとは一線を画すスタイルですね。

まあたん：ほかに出てこないので、レアになっていて困ってるんですよ(笑)。でも、そのうち時代は来るんじゃないかと思ってやってるんですけどね。誰もやっていないからこそ、判官びいきみたいなところで描いているという感じもありますから。

――日本人にはあまり馴染みのない職業ですが、なにか印象的な体験があるのですか。

まあたん：もともとコスプレ好きみたいなんです。以前「性癖判断占い」みたいなものをやったら「あなたの性癖はコスプレです」なんて結果が出て、愕然として、そうだったのか～って思いました(笑)。また数年経ったら好みのキャラも変わっているかもしれませんが、今のところ、その嗜好を「幻羅」のマンガに反映させてもらっています。シスターの黒ずくめの衣装の下に、なぜかガーターで黒のストッキングなんていうのが最高ですね。とりあえずセクシーなのが好きなだけなんで、ただのエロおやじです(笑)。

――でも、それはたいせつなことじゃないですか。

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
Karen vol.1アンケート係

フリガナ		性別	年齢	学年・ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡			
TEL	( ) ー			
Eメールアドレス				

購入した書店名をご記入ください	賞品欄	P81のプレゼントからほしいものの番号を1つ記入してください
市区郡 書店		

アンケートご回答欄

1.この本を知ったきっかけは？

□店頭で見て
□友人、知人から聞いて
□その他(　　)

2.この本を買った理由は？

□(　　)が載っていたから
□その他(　　)

3.本誌のコンテンツの中から、「おもしろかったもの」3つに○印、「つまらなかったもの」3つに×印をつけてください。

～Karen vol.1のコンテンツ～

1 □Karen's Special Feature●うるし原智志
2 □きのこ 禁断の治療薬
3 □エーベンブルグの風
4 □白詰草話
5 □ぱにっく!! けろけろ王国
6 □妹でいこう！
7 □ぽぽたん
8 □H アッシュ～いつかたどりつけた場所～
9 □BALDR FORCE
10 □ロケットの夏
11 □Close-up Creator●みさくらなんこつ
12 □諫嬢白書
13 □[OVA] みずいろ
14 □[OVA] 新体操（仮）
THE ANIMATION～妖精たちの輪舞曲～
15 □Close-up Creator●梅津泰臣
16 □Cover Story　勝 あしたの雪之丞2
17 □読者プレゼント
18 □フロントイノセント設定画集
19 □きのこ 禁断の治療薬設定画集
20 □白詰草話設定画集
21 □ぱにっく!! けろけろ王国設定画集
22 □妹でいこう！インタビュー＆設定画集
23 □A KITE/メゾフォルテ設定画集
24 □BACKSTAGE PASS―取材こぼれ話―
25 □Karen特製B全ポスター

4.3で○をつけたものから1つ、×から1つ選んで理由を教えてください。

※おもしろかった記事（No.　　）

【理由】

※つまらなかった記事（No.　　）

【理由】

5.好きな、または取り上げてほしいゲーム・アニメ・コミックタイトルを書いてください。

6.好きな、または取り上げてほしいクリエイターを書いてください。

7.いつも読んでいる雑誌を教えてください。

(　　)
(　　)
(　　)

8.「Karen」では、みなさんのお便りをお待ちしております。今号の感想、好きなゲームやアニメの話、身近なおもしろ話などなど、なんでもお書きください。

ご協力ありがとうございました

まあたん：ただ、それが大まかに広がっていて、ひとつのポイントになっていなくて、こだわりにつながらないのが苦しいところでしょうか。シスターものの大家になるなんてことは、ちょっと狙っているところなんですけど（笑）。

――今後のご活動について期するところを聞かせてください。

まあたん：そうですね。もう少し描くのが早くなりたいですね（笑）。あとは「これでいいや」と思える強い心がほしいですね（笑）。それがないのでダラダラと描きつづけてしまって、自分で自分の首を絞めていますから。

HOLY& VULGAR

PURE HEART PURE BLUE

■ みずいろ 第一期～雪希の章～ ■

ファンに納得してもらえる絵づくりをめざしました

キャラクターデザイナー ● 樋渡琴

いけないと知りつつ兄への想いを捨てきれない妹。つれなくされても、ひたすら主人公を慕う幼なじみ。魅力的なキャラクターで絶大な人気を誇るゲームのアニメ化に挑んだ樋渡氏が、めざしたところは――。

意識したのは「原作に忠実に」

――どういう経緯でアニメ『みずいろ』の仕事をすることになったのですか？

樋渡：偶然なんです。私に依頼がくる前に別の候補者の方がデザインを提示していらしたのですが、なかなかオーケイが出なくて。そのとき、たまたまアニメプロデューサーの方の視界に入った私に声がかかったんです。それでデザイン画を描いたら通ってしまい、この仕事に携わることになりました。もっとも、その後、何回かデザインは修正しましたけれど。

――原作の内容は、どのようにして確認されたのでしょう。ゲームをプレイしたのですか？

樋渡：実は、原作ゲームは行っていないんです。内容に関しては、制作元が用意してくれた原作ゲームの分析資料とファンブックで確認しました。最初は、よくある学園ものかと思ったんですよ。でも分析資料を読んでいくうちに『みず

いろ』がもつ世界観がわかってきて、ほかのエッチだけの18禁ゲームとは違うぞと感じはじめました。だからこそ、このゲームが多くのユーザーの支持を得る結果になったんだと思います。

――ゲームのキャラクターをアニメーション用にデザインするにあたって、どんなところで苦労されましたか？

樋渡：『みずいろ』のキャラクターは多くのユーザーから支持を得ているとうかがっていましたから、原作キャラの魅力を壊さず、できるだけ忠実に描こうと思っていました。監督やプロデューサーからも、「原作に忠実に描いてほしい」という要望がありましたし。苦労したのは、とくに目に特徴のあるキャラクターだけに、顔の表情の豊かさを出すことでした。それゆえ、現場の作画スタッフの方々には描きづらいモノになってしまい、迷惑をかけていますが……。

制服もキャラクターの個性の一部

――キャラクターたちの主要なコスチューム「制服」には、微妙な違いがつけられています。描くにあたって、たいへんではありませんでしたか？

樋渡：キャラ設定を起こす段階で、作画時に混乱する可能性があるから統一しようかな、とは思いました。でもゲーム好きの知人から「それもキャラクターがもつパーソナリティーの一部であるから、変更することは性格を変えてしまうことと同義だよ」とアドバイスがありまして。それに制作元からも「原作に忠実に」と依頼されておりましたので、そのままでいくことにしました。

――それぞれのキャラクターについて、造形で注意された点を教えてください。

樋渡：まず片瀬雪希ですが、いわゆる妹系キャラなのに表面上はしっかり者という、相反する特徴があります。ふつうとはやや趣向を変えようとしたと思われるので、そこを意識しました。早坂日和は天然ボケキャラ。ふつうは、どちらかというと守ってあげなきゃならない系ですが、設定上はわりあいシリアスな面に重点をおきました。そのあたりで作画的に性格がつかみづらかったようです。しかし、作品としてはエッチシーンがクライマックスですから、そこにポイントをおいて描きました。小野崎清香は、表向き気の強そうなキャラなのですが、表情としてはあまりきつくならないようにしました。進藤むつきは見た目より感情の起伏があるようですが、デザインは比較的抑えぎみにしてあります。やはりアニメはゲームと違う媒体ですので、ここでは脇役として意識して描いています。

ANIME INFORMATION

In Store Now!

『**みずいろ** 第一期～雪希の章～』
- ピンクパイナップル ●成人指定
- 初回限定版DVD／6,800円
- 通常版DVD／5,800円
- VHS／6,800円
- http://www.pinkpineapple.co.jp/

© 2002 NEKONEKOsoftware/ピンクパイナップル

PERSONAL PROFILE

●**樋渡琴**
Koto Hiwatari

アニメーター。1989年『アイドル伝説えり子』で原画家としてデビュー。スタジオアウトサイド所属を経て、現在はフリーとして活動中。代表作は『美味しんぼ』『猟奇の檻　第2章』『G-taste』『スレイヤーズ』シリーズなど。最新作はB'zのコンサート用アニメーションの原画を担当。「毎日が幸せでありますように……。世界が平和でありますように……。テロのない、エロの世界が来ますように……。そして私にはお金が……。すいません働きます……」。

HIYORI HAYASAKA

ILLUSTRATED BY KOTO HIWATARI

彼女と反対に、地味になりすぎないように注意したのが、神津麻美です。和み系キャラですね。

――アニメのオリジナルデザイン、片瀬健二については、いかがですか。

樋渡：それぞれの女の子キャラの魅力を引き出し、作品としてどのシチュエーションでも耐えられる性格をもたせなければいけなかった点に気をつかいました。結局、私のキャラよりも前任者のキャラが採用されてしまいましたが……。

――描きやすかったキャラ、描きにくかったキャラを、その理由とともに教えてください。

樋渡：描きやすかったのは小野崎清香ですね。あの巨大なリボンですべてバランスが取れましたから。逆に描きにくかったのは「早坂日和」です。「片瀬雪希」と並んだときに、どうしても日和のほうが妹っぽく、年下に見えてしまいがちなので、そうならないように気をつかいました。うまく見せられているかどうかは、わかりませんけれど。

――お気に入りのキャラクターは誰ですか？また、どんなところが気に入ってますか？

樋渡：お気に入りというよりも、描きやすかったということで「小野崎清香」がいいですね。やはり、描きやすいキャラは素直に好きです。

おすすめは「揺れ動く感情のかけひき」

――一般に、女の子キャラを描かれるときにどんなことに注意していらっしゃいますか？

樋渡：はっきりとしたイメージをもってから、描きはじめることです。ですから、よくわからないときなどは妄想を膨らませて、勝手に思いこみだけのイメージを作りこんでから描くようにしています。

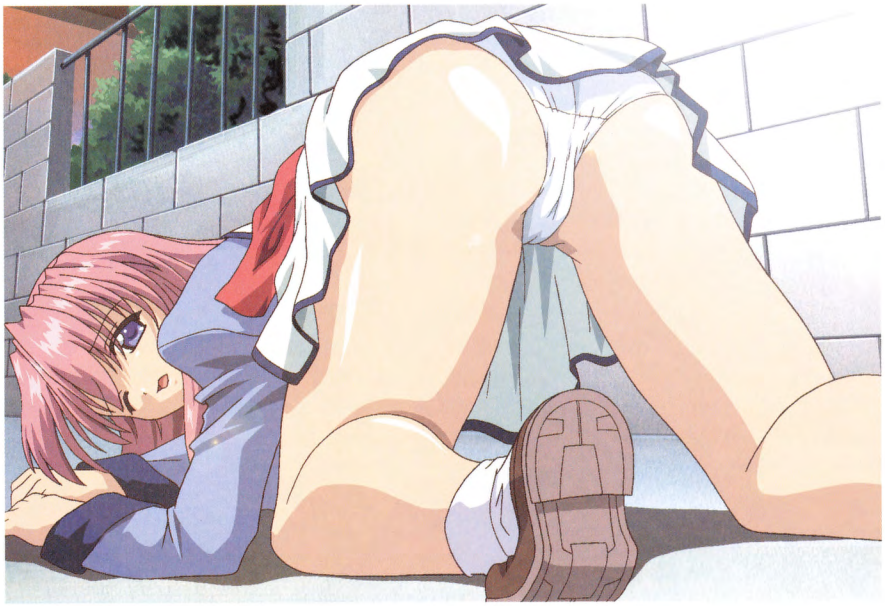
――『雪希の章』『日和の章』と全2巻の作品だとうかがっていますが、お勧めのシーンを差し障りのない範囲で教えてください。

樋渡：原作のゲーム同様に、主人公である「健二」とそれぞれのキャラの揺れ動く感情のかけひきを見てもらいたいです。『雪希の章』では、指輪の件で隠し続けてきたことを泣きながら雪希が日和に告白するシーンが感動ですよ。『日和の章』は今のところシナリオを読んだだけの段階なので、「ここがおすすめ」というのはまだ浮かんで

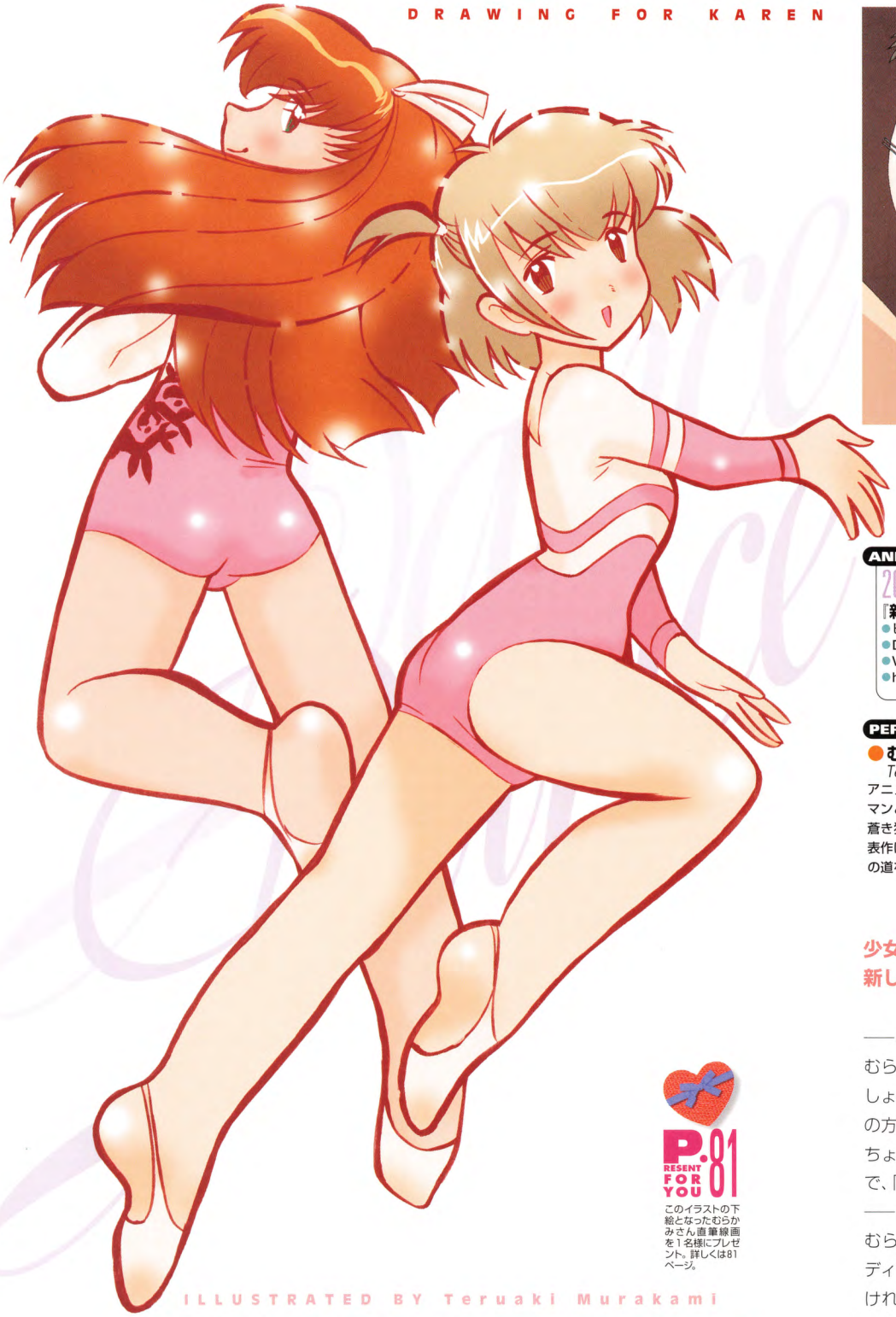
きませんが、期待できる1本になると思います。

――作品を見るファンに向けて、メッセージをお願いします。

樋渡：原作に登場するキャラクターを本編の中で生かせるように、設定をできる限り忠実に描きました。このアニメーションを鑑賞したユーザーの方々に、よかったと評価していただける作品に仕上がっていると思います。『雪希の章』『日和の章』と2巻の発売になりますが、3、4とシリーズ化になるよう、ユーザーのみなさまには応援していただきたいです。よろしくお願いいたします。



DRAWING FOR KAREN



ILLUSTRATED BY Teruaki Murakami

P.81 RESENT FOR YOU
このイラストの下絵となったむらかみさん直筆線画を1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。

新体操(仮) THE ANIMATION ～妖精たちの輪舞曲(ロンド)～

好きなものを全部入れて アダルトアニメの道を極めたい

キャラクターデザイナー●むらかみてるあき

キャラクターのかわいさと、ユニークな世界観とのギャップで話題を呼んだ『新体操(仮)』のアニメーション化が決定。アニメ版のキャラクターデザイン、コンテ、作画監督、監督を担当したむらかみてるあき氏に、そのこだわりなどをうかがった。

ANIME INFORMATION

2002.10.25 In Store!

『新体操(仮)THE ANIMATION～妖精たちの輪舞曲(ロンド)～』
- ピンクパイナップル
- 成人指定
- 全4巻予定
- DVD／5,800円
- VHS／6,800円
- http://www.pinkpineapple.co.jp/

© 2002ぱんだはうす／ピンクパイナップル

PERSONAL PROFILE

●むらかみてるあき
Teruaki Murakami

アニメーター。プロジェクトチーム・ムーにて動画マンとしてデビュー。その後、『銀河帝国の滅亡外伝 蒼き狼たちの伝説 』で作画監督としてデビュー。代表作は『脅迫』『淫夢2』。「これからもアダルトアニメの道を極めていきたいです」。

少女マンガふうのテイストに 新しい世代の嗜好を感じて

――この作品との出会いを教えてください。

むらかみ：『アイルMANIAX』や『脅迫』でいっしょに仕事をさせていただいたプロデューサーの方が、声をかけてくださったんです。原作が、ちょっと描いたことのないタイプの絵だったので、「おもしろいや！」と思って。

――「描いたことがないタイプ」というと？

むらかみ：エッチものって、ぴっちりと肉体のディテールを拾うような絵が多いと思うんですけれど、そうではなくて。線が少なくて色づかいも淡くて、なんとなく少女マンガっぽいテイストですよね。劇画世代ではない、新しい世代のユーザーが求めてるタイプの絵なんじゃないか、と興味をそそられました。

――原作のゲームはプレイされましたか？

むらかみ：ゲームもやりましたし、ムックも読みました。ムックを読むと、ゲームのスタッフの方って同世代みたいなんですよ。その世代にしかわからないキーワードがたくさん入っていて、「ああ、この人たちは間違いなく同じ種類に違いない」と思いました。プラモでガンダムにハマった世代がものづくりを始めたらこういう感じになる、みたいな。第2次ガンダム世代と

いうか、ベビーブーム世代というか……量産型世代ですね（笑）。

「量産型」の自分に気がついたとき みくというキャラクターに共感

――レオタード姿が多いということで、デザイン上とくに意識したことはありますか？

むらかみ：わりと、もったりした感じにしたいと思いました。モデルが着てるようなハイレグより、逆にリアリティを感じるんじゃないのかという気がして。「からだの線が出ちゃうより服着てるほうが楽」っていう人が多いんですけど、私は服着てないほうが描きやすいんです。基本的にエッチものをずっとやってるんで（笑）。

――女性キャラでお気に入りは？

むらかみ：みくは、おもしろいですね。共感できる部分があります。この業界って「自分だけがもっているもの」を信じて入ってくるワケじゃないですか。でも、自分だけのものだと思ってた武器は、実はみんながもっていて、「あ、自分は量産型だったんだ」って。ショッカーでいえば怪人じゃなくて戦闘員なんだ、と（笑）。そう思ったときに、みくというキャラクターに非常に愛着を覚える。みくって、ちょうど女の子の「のび太くん」みたいな感じで、自分自身は無力なのにもかかわらず人のためになにかをしてしまうという、ある意味、助ける相手に対して自分を依存してしまうようなタイプなのかも。彼女自身、そういう自覚があるのかもしれない、という気もします。だから肉助みたいな者に対してもやさしいんじゃないのか。深読みしすぎで、本編にはあまり反映されてないかもしれませんが。

――ほかの女の子については、どのように見ていらっしゃいますか。

むらかみ：トモミは、もうそのまま。わがままで寂しがりやで「かまってほしい」みたいな感じですね。その「ちょっと人恋しい」みたいな雰囲気が、目の表情とかに出ていればいいな、と思います。ユウも、わかりやすいですね。スポーツ少女で痩せぎすで、はすっぱな感じ。感情むき出しと言いますか。なぜ彼女がボーイッシュでいたかったのか、というへんがポイントになってくると思うんですけど、そのへんもいずれ描いていければと思ってます。こずえはもう、ネジが緩んでいるというか、現実の世界には生きていないのではないか、っていう。

――トモミやまどかは、最近のユーザーには人気が出そうなキャラですね。

むらかみ：そうですね。まどかはメガネっ娘で委員長というベタなキャラですし（笑）。メガネってある意味、仮面舞踏会の仮面に似てるのかもしれません。それによって違う自分になる、みたいな。コンタクトもあるのに、なぜメガネなのか……その心理にちょっと興味がありますね。あと、若菜先生については、やっぱり全員が学生だと見ているほうも飽きちゃうよね、ということでしょうか（笑）。

みんなで見ても楽しいし もちろんひとりでも楽しめる

――今回の作品のおすすめシーンや、ここを見てほしい、というところはありますか？

むらかみ：たぶん1話は混沌としてると思います。お笑いなのかと思えば、急にシリアスになったりとか。物語や世界観が破綻しない範囲の中で、好きなもの、おもしろいものは全部入れたいっていうことがあるので、そうなっています。見ていて居心地のいい世界というか、100パーセントうそなんだけれども、でもリアリティみたいなのがある。そういう空気が出せればいいなあと思ってます。それで見た人が「そうだよね」って思ってくれてもいいし「違う」と感じることによってなにかを見つけてくれてもいいし。たとえばエッチシーンの描写に関しても「これが好き」とか「おれはここまでやれねえ」とか「これ以上のことをやりたい」とか（笑）。そういう要望なども、いろいろネットに書きこんでいただければと思います。

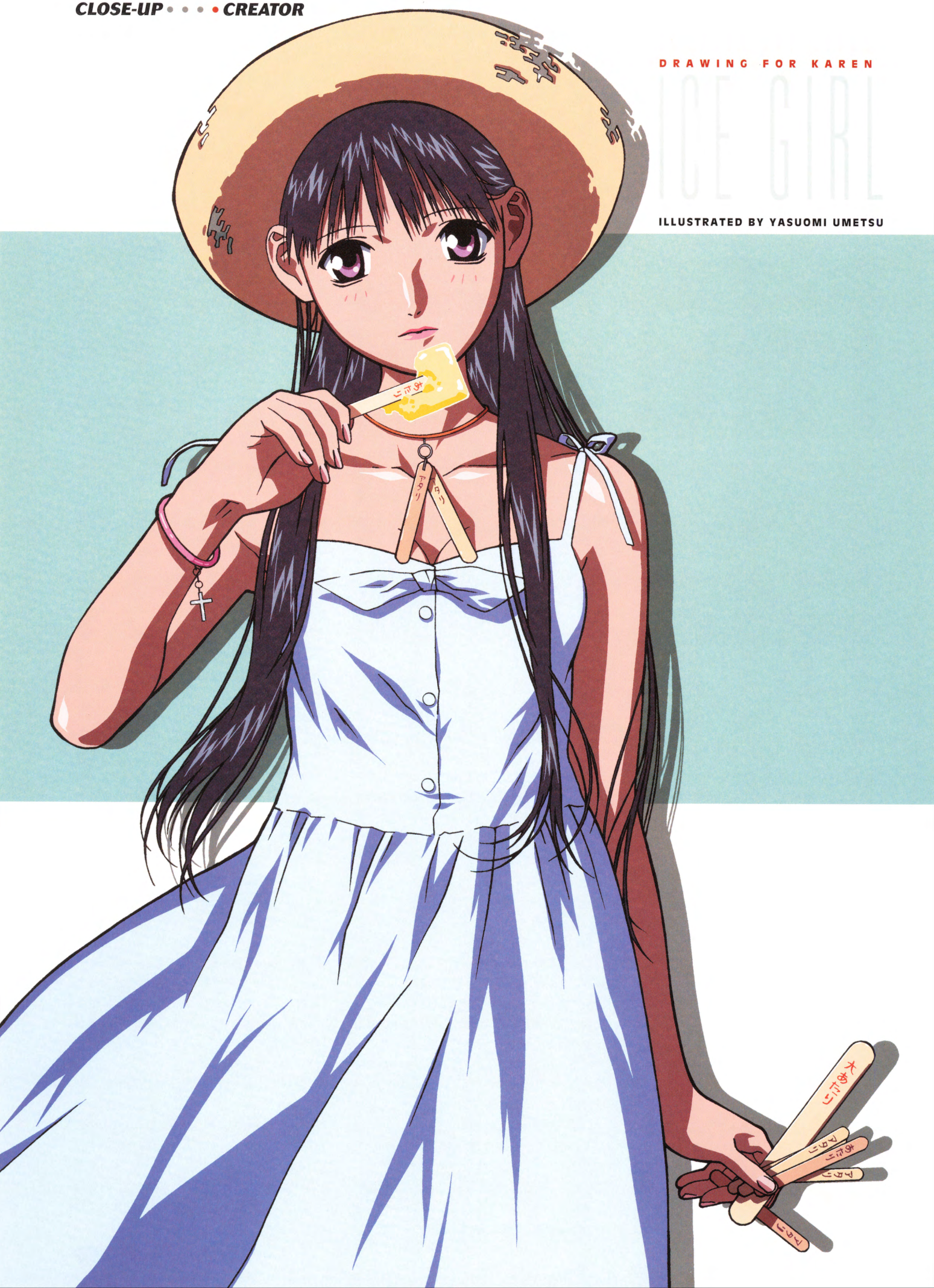
――最後に読者へのメッセージをお願いします。

むらかみ：これって、みんなで見るようなジャンルではないんですが、自分たちは職業柄、みんなで見たりするんですよ。「ここの乳揺れが甘い！」とか言いながら（笑）。そういうような楽しみ方もしていただければ。もちろん、ひとりで楽しむことも可能ですので（笑）。どちらにしても、見ていただければ満足です。

DRAWING FOR KAREN

ICE GIRL

ILLUSTRATED BY YASUOMI UMETSU



CLOSE-UP CREATOR

Yasuomi Umetsu

まず物語あり キャラクターはそこから誕生する

キャラクターデザイナー●梅津泰臣

**『A KITE』の砂羽、『メゾフォルテ』の海空来。
梅津氏が手がける作品には、ちょっとクセのある、
しかし、とびきり魅力的なキャラクターが登場する。
圧倒的な存在感でわれわれに迫るそのキャラクターは、
梅津氏のどのような想いから生み出されているのだろうか？**

「絵が動く」ということの感動

――多くのファンをもつ梅津さんですが、なにがきっかけでキャラクターデザイナーという仕事に就かれたのですか？

梅津：もともと僕は漫画家かデザイナーになりたいと思っていたんですよ。それが、専門学校のアニメーション科に入ってアニメのおもしろさを味わい、その後、あるアニメーション会社に入社することになって、第一歩を踏み出すわけです。当時はその会社で毎月2千枚くらいの動画を描いてましたが、それくらいあたりまえの時代だったし、なにより、絵が動くということに感動しましたね。

――そのころ梅津さんがめざしていたデザインはどういうものだったのでしょう？

梅津：とりあえず、自分が想像して生み出したキャラクターを動かしてみたい、そんな漠然とした想いしかありませんでした。ところがアニメーションの世界では、自分の作りたいキャラクターを自分の意志どおりに出せる機会は、なかなかない。基本的に、制作者サイドになにかしらの意図があって、それに沿ったかたちで作っていくわけです。結局、自分が出したいキャラというのは、そういうやり取りから生まれてくるものではないでしょうか。与えられた条件のなかで自分の考えをできるだけ表現していく、その積み重ねがたいせつだと思っています。

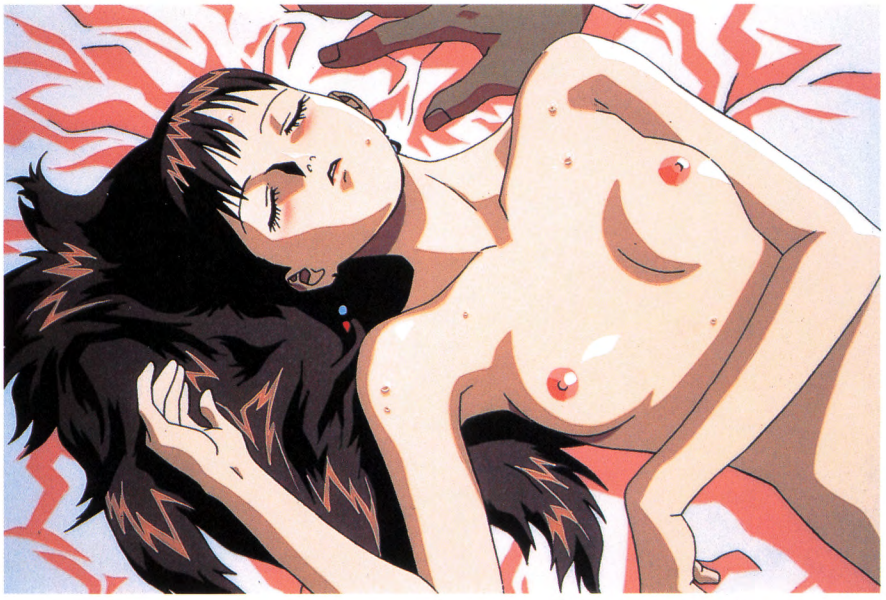
――これまでに影響を受けた作品や絵柄はありますか？

梅津：小学生のころは教科書の余白にいろんな落書きをしていました。なぜか、たいていタツノコの絵なんですよ（笑）。もちろん、難しいからうまく描けないんだけど、当時のタツノコ作品には強烈なインパクトがありましたからね。女の子にも妙な色気があって。濃い絵なんですけど（笑）。

自由に制作できる環境のもとで

――『イエロースター』では原作・脚本もやられて、かなり自由に制作できる環境になったと思いますが。

梅津：『ロボットカーニバル』でいちど経験したんですが、それ以降なかなかチャンスがなかった。そんなとき、そこそこ自由にやっていいよって言われたのがアダルト作品の『イエロースター』だったんです。僕自身も18禁ものの可能



PERSONAL PROFILE

●梅津泰臣
Yasuomi Umetsu

福島県出身。血液型A型。ENTERTAINMENT ARTIST。『幻魔大戦』で原画家としてデビュー。代表作は『ロボットカーニバル（プレゼンス）』『A KITE』『メゾフォルテ』。最新作は『ナコルル～あのひとからのおくりもの～』（キャラクターデザイン）。「来年TVシリーズの原作、監督作を発表します。それと映画企画も進行中ですので期待してください」。

性を試してみたかったし、表現方法についての選択肢もたくさんありました。で、実際やってみたらば、これがホントにおもしろい。この作品がきっかけで『A KITE』のお話をいただいたわけですし、そういう意味では、僕にとってひとつの転機になった作品だと思います。

――その後、『A KITE』『メゾフォルテ』と続く中で、制作手法などに変化はありましたか。

梅津：『イエロースター』はエッチであればいいということだったので、自分の表現したいエロの部分を前面に押し出し、欲望のままに作ったところがあります（笑）。それが『A KITE』や『メゾフォルテ』になると、エロ以外の部分でやってみたい細かいディテールがいろいろ出てきたんです。それらを表現する一方で、企画や脚本段階ではプロデューサーから、ストーリーの展開や人間関係についてのアドバイスを受けました。その結果、ユーザーに対する配慮も十分にできましたから、自分としてはかなり満足しています。

ヒロインの「存在感」を際立たせる

――キャラクターデザインで重要なことはなんでしょうか。

梅津：僕の場合、キャラクターを作るときには、まずキャラの背景、設定をきちんと作ることから始めるようにしています。人と人との心理描写も重要なので、ストーリーにしてもデザインにしても、ひとつひとつのシーンをおろそかにせず、繊細かつ大胆に見せていこうと考えています。キャラクターは、なにかしらのドラマを背負っていないと魅力がないと思います。ただ明るいだけのキャラクターではだめなんですよ。一癖も二癖もないとね。とくにヒロインになると、ビジュアル以外の「存在感」も重要な要素ですよね。そういうことを踏まえた上で、絵としての動かしやすさと時間的な制約によって、デザインが決まっていきます。

――ヒロインの存在感といえば、『A KITE』と『メゾフォルテ』ではヒロインが社会の裏側で生きるという設定が共通していますね。

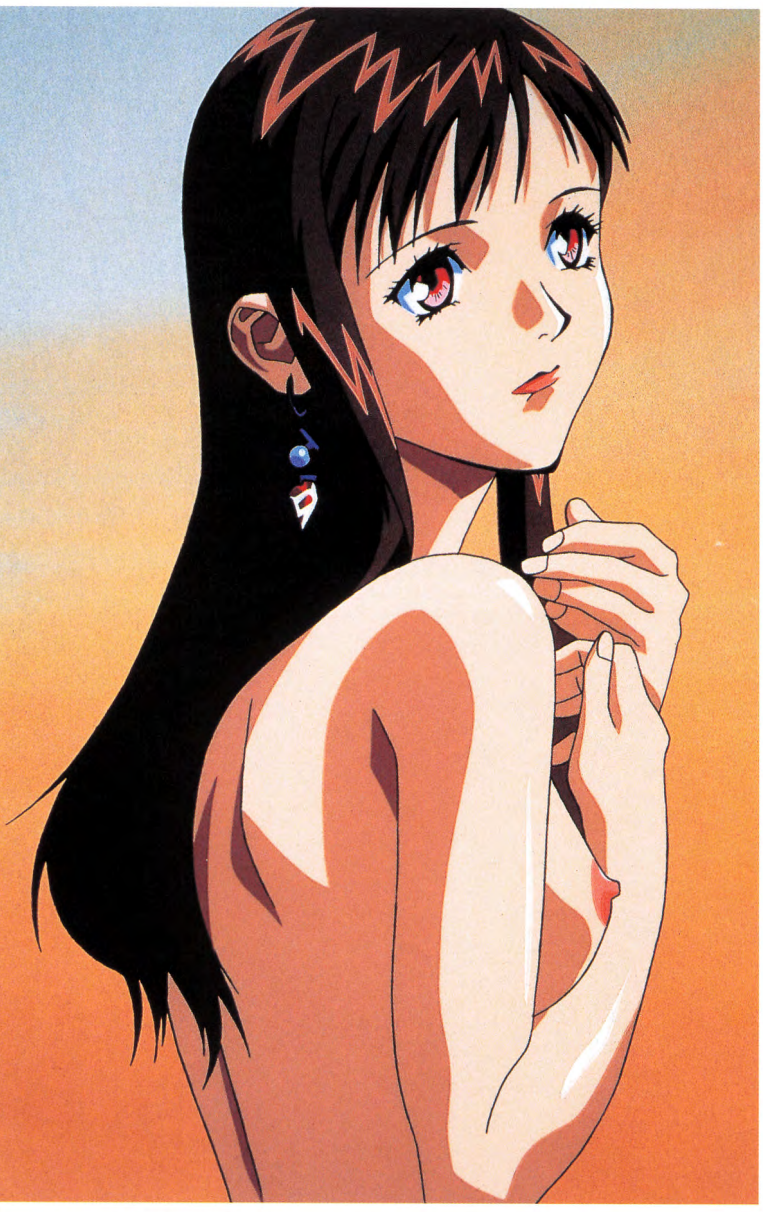
梅津：『A KITE』のときには「表と裏」というテーマがあったんですよ。暗いドラマにしようという話でしたから、ダークな雰囲気をもつ刑事を登場させてみました。『メゾフォルテ』のときは、『A KITE』とは対極のキャラを作りたいと思っていたので、少しコメディタッチの明るいキャラクターになりました。

――『イエロースター』のヒロイン、彩奈についてはいかがですか。

梅津：この作品はあるシリーズのひとつだったので、彩奈もシリーズ中での位置づけのようなものがあって、ある程度の制約はありました。当時、同時進行でOVAの『ガッチャマン』をやっていて、戦闘キャラの女の子がヒロインだったんですね。それで、それとは対極の女の子をめざしたのが、彩奈です。

――男性キャラのデザインに関しては、どんなポイントがありますか。

梅津：男性というか、デザインしていておもし



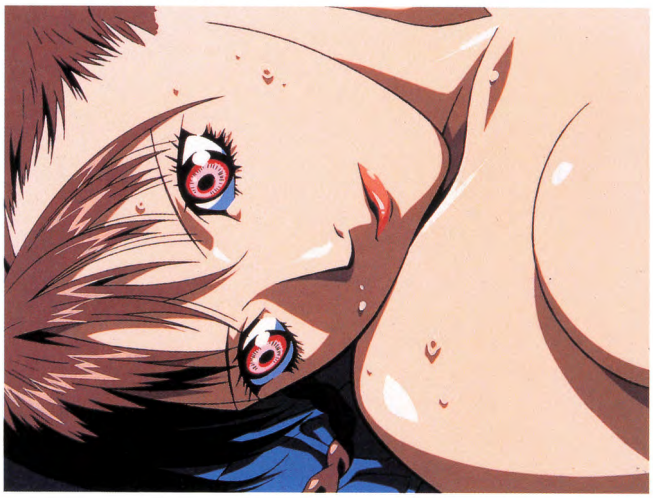
ANIME INFORMATION

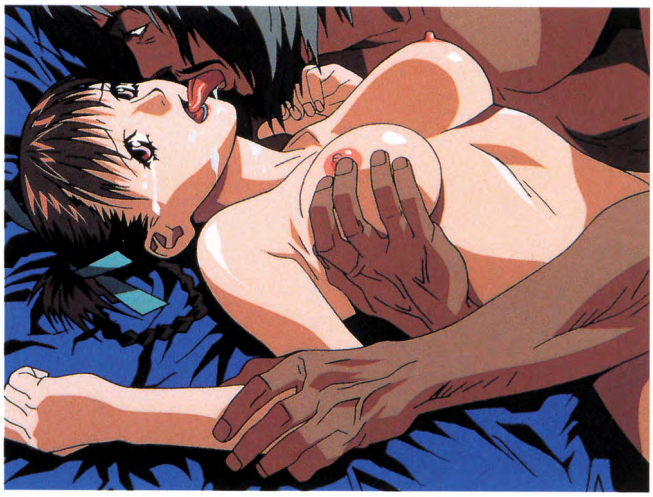
In Store Now!

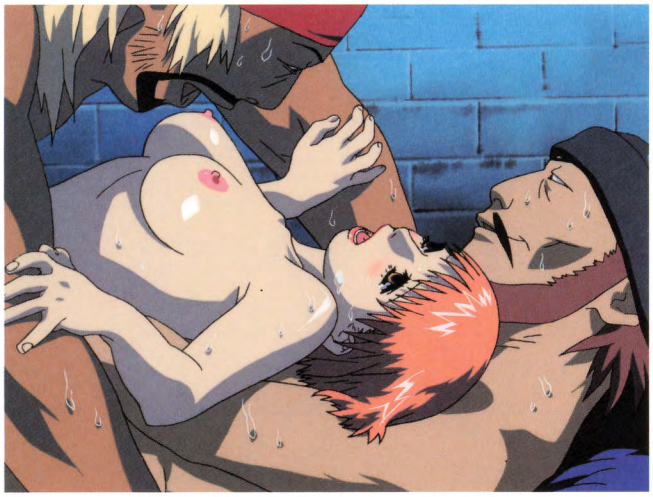
『A KITE』

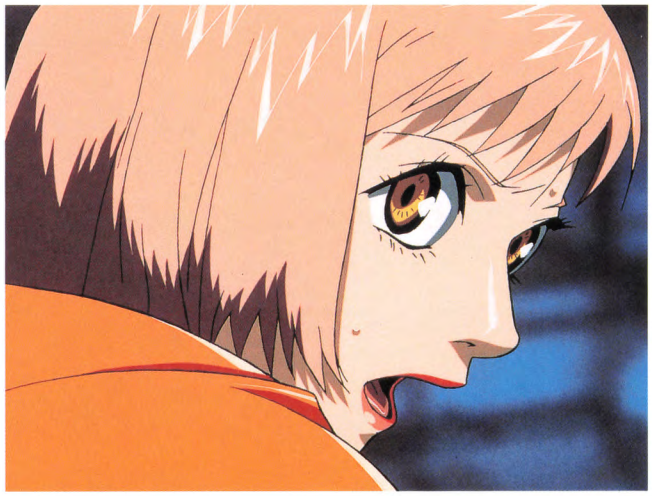
- GREEN BUNNY
- VIDEO/DVD
- DVD 4,700円
- VHS 6,800円
- 成人指定
- 全2巻
- http://www.green-bunny.com/

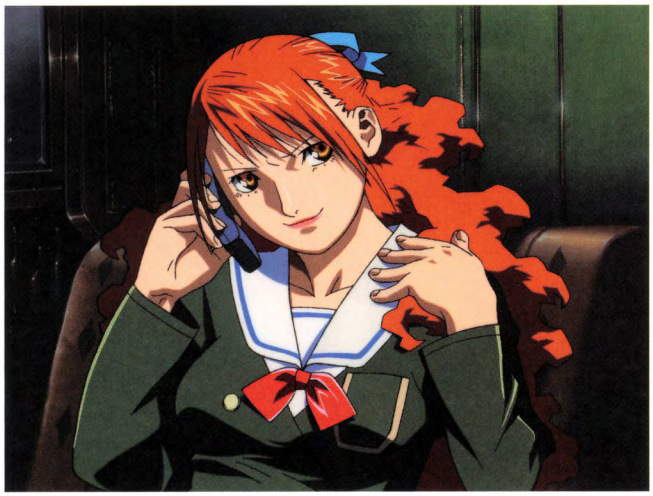
© 1998 梅津泰臣/GREEN BUNNY

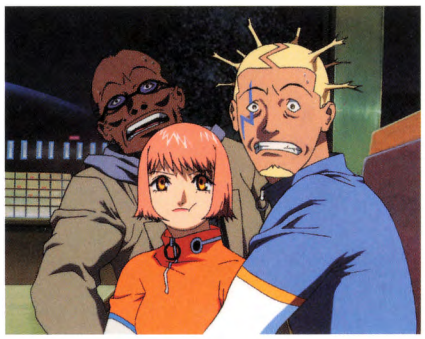












ANIME INFORMATION

In Store Now!

『メゾフォルテ』

●GREEN BUNNY ●VIDEO/DVD ●各6,800円
●成人指定 ●全2巻
●http://www.green-bunny.com/

© 2000 梅津泰臣/GREEN BUNNY

ろいのがオヤジキャラ。美男美女っていうのはデザインのディテールが決まってしまっていて、「こういう描き方をすれば美男美女になる」という、そのカテゴリーからどうしても外れることができない。その点、オヤジキャラは自由にデザインできるから描いていておもしろいし、脇役としてストーリーに存在感を与え、ヒロインの存在をより際立たせる効果を生むんですよ。「脇役のオヤジキャラにいたぶられるヒロイン」っていう図式を考えているだけで、ワクワクしてきて(笑)。だから極端な話、僕はひとつの作品に女の子はひとりでもいいと思っているんです。男性キャラばかりの中で女の子を目立たせる、という手法が使えるから。そういう意味で、『メゾフォルテ』の下巻に関しては、とことんまでやりたいことをやってみようと思いました。

18禁という条件の下でどれだけのことがやれるか、自分としてはかなり挑戦的な作品でしたね。すべてを出しつくしたという感じがあるんで、それ以降、自分のエロ度が下がったような気がして……エッチな絵が描けなくなっちゃったかな？なんて(笑)。

新作アニメ……そして劇場映画へ

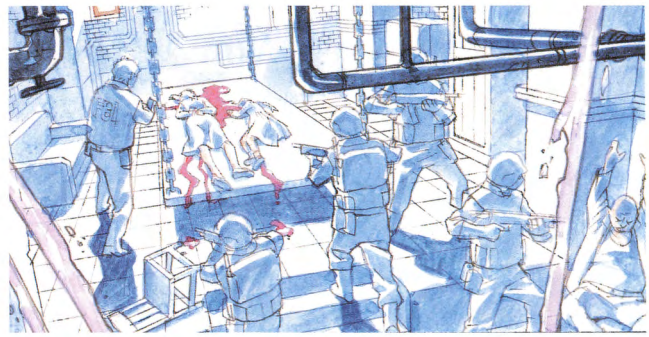
――今後のお仕事について教えてください。

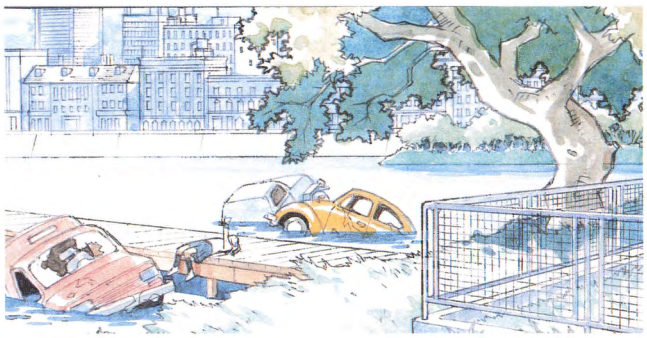
梅津：とにかく作りたい物語というのが先にあって、キャラクターはそれに付随して生まれてくるものだ、と僕は思っています。とりあえず今は新作アニメの発表に向けて作業に入ったところで、くわしいことは話せないのですが、来年の夏くらいの発表をめざしています。さらに劇場映画の企画などもありますし。劇場版では新しいことに挑戦したいし、いろいろなものをどんどん取り入れていきたいと思っています。もちろん、作品ごとにやりたいことが変わっていくことはあるので、一本の大きな本筋はあるけれど、表現方法はそこから枝分かれしていくことになるかもしれません。新作アニメ、劇場版ともにテーマやエロチックなイメージはあくまでドラマを引き立てる一要素なので、ことさら肥大させ、強調するつもりはありませんが、ただ先ほどもお話ししたように、『メゾフォルテ』でエロスが枯れてしまったのではないかという不安があるので、これから水分を補給しなければいけませんね(笑)。

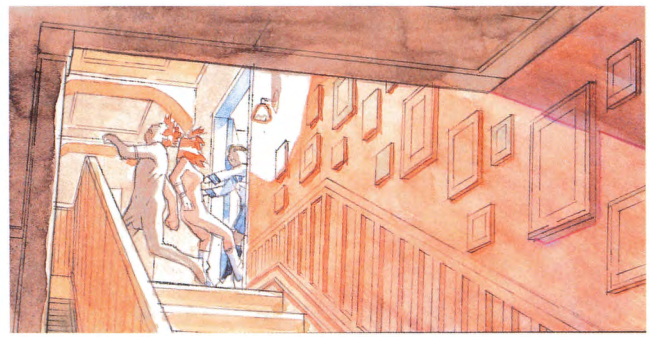
104ページから梅津氏の設定画を掲載しています。
Go to SET UP WORKS Page

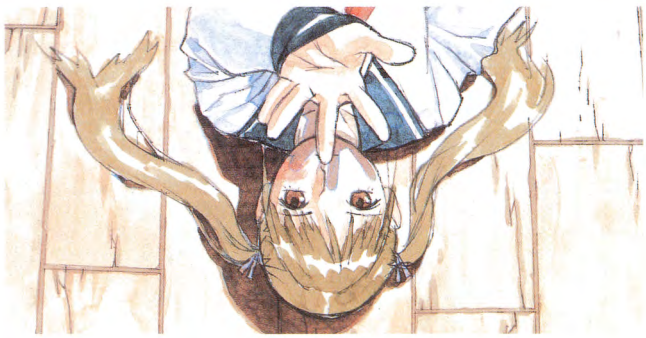
STORY BOARD FOR NEW TITLE

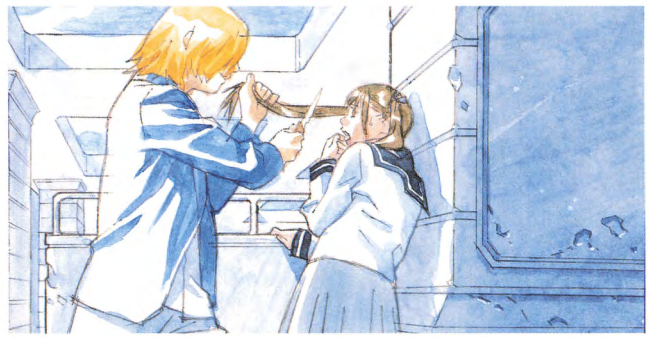
●新作アニメーション用に梅津氏が描き起こしたストーリーボード

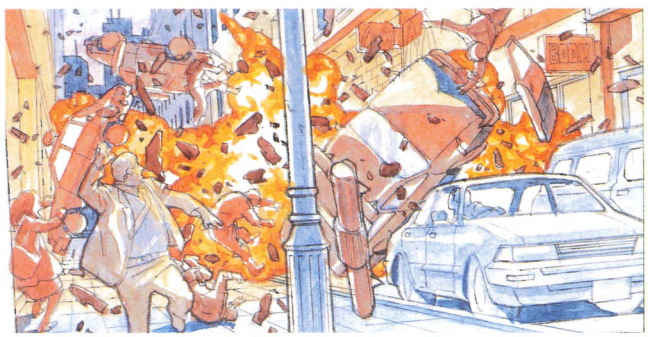


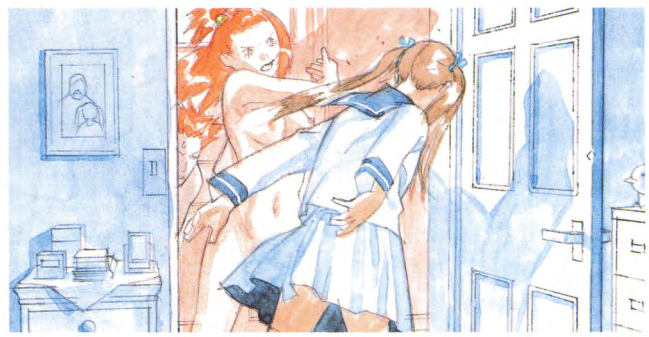










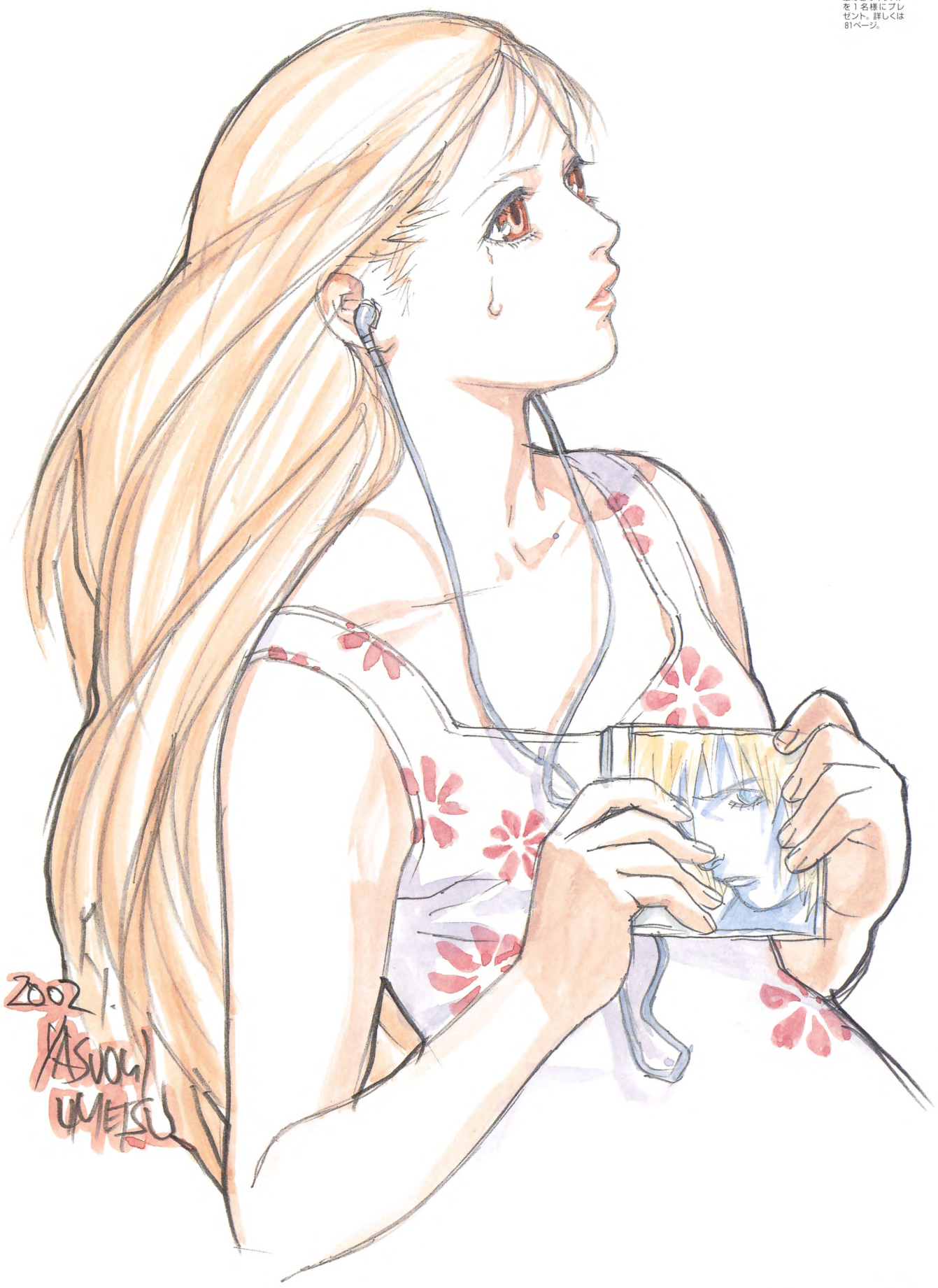


CLOSE-UP • • • • CREATOR

BASED ON A STORY

ILLUSTRATED BY YASUOMI UMETSU

P.81 PRESENT FOR YOU
梅津泰臣さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは81ページ。



Heat up!!

GAME INFORMATION

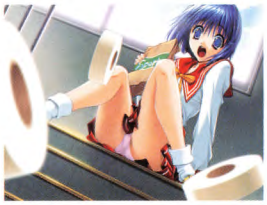
2002.9.27 In Store!
『勝 あしたの雪之丞2』
●Windows95/98/ME/2000/XP
●エルフ ●8,800円 ●AVG ●成人指定
●http://www.elf-game.co.jp/

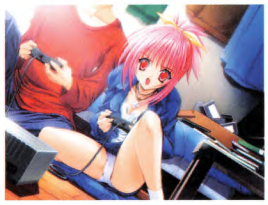
© elf 2002

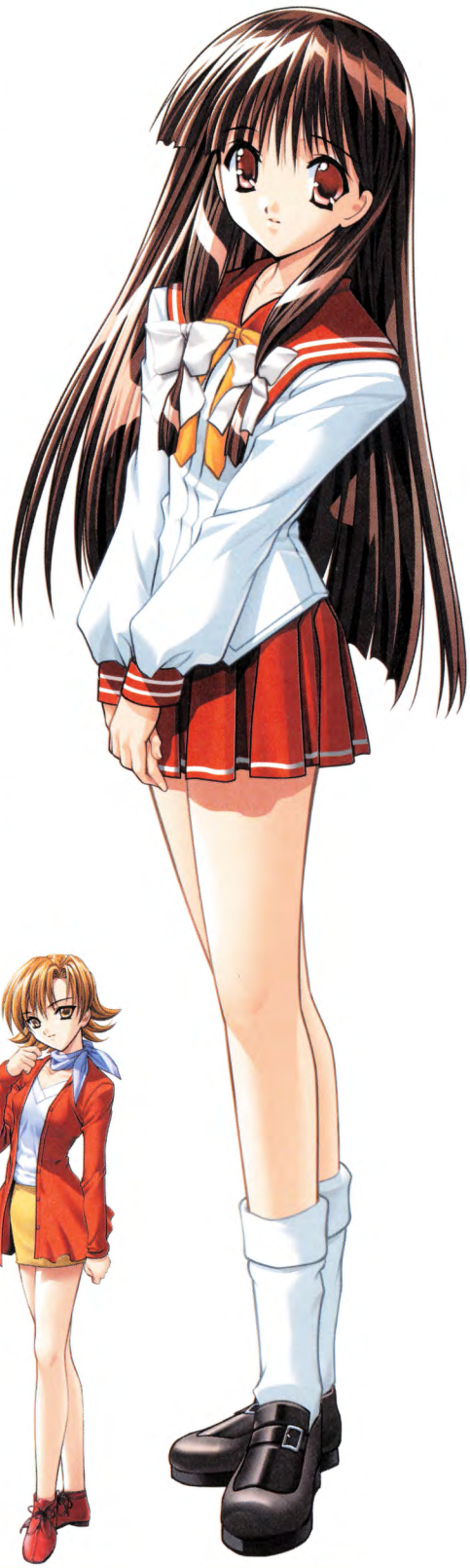
■勝 あしたの雪之丞2■
熱血恋愛バトルふたたび…

**前作から1年、ファンを熱中させたタイトルが戻ってきた。
新ヒロインの水島あきら、本誌の表紙を飾る桜瀬由美子に加え
前作のヒロイン、春日せりなや勝の妹、晶子も登場。
相も変わらず、熱血学園恋愛バトルを繰り広げる——。**

とにかく熱い作品だ。前作では、春日せりなの人騒がせな恋愛模様にやきもきしながら、プレイを楽しんだ人も多いのではないだろうか。続編となる今作は、前作のキーマン「久保勝」が主人公となり、新しい「雪之丞ワールド」を見せてくれる。キャラクターデザインは、前作に引き続き人気クリエイターのながせまゆ氏。氏の手によって生み出された魅力的な女の子たちを紹介する。







水島あきら
Akira Mizushima

涼月学園　普通科3年
勝のクラスの問題児。勝とは、たびたびいっしょに補習を受けている。ふだんはボケーッとしたつかみどころのない感じだが、たまにカンの鋭いところも。どこか飄々としており、幼なじみの桜瀬由美子以外とは交流がないらしい。放課後はたいていぶらぶらと街をうろついているが、しばしば勝がつかまって、いろいろおごらされるハメに……。

藍川ちはる
Chiharu Aikawa

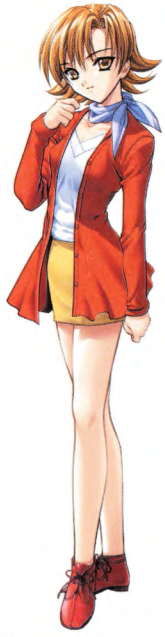
涼月学園　普通科1年
今年度の新入生で、ボクシング部の新人マネージャー。以前からボクシングに興味をもっており、猛勉強してボクシングの名門校である涼月学園に合格したというがんばりやさん。性格は明るく、礼儀正しい。笑顔でボクシング部員たちのサポートをしているが、オッチョコチョイなところもあるようだ。

久保晶子
Shouko Kubo

涼月学園　普通科2年
勝の実の妹。前作で雪之丞との恋に破れ、涼月町へと戻ってきた。兄の勝によれば「容姿端麗、頭脳明晰、性格温厚、料理格別、お掃除大好き無敵の妹」。意識を取り戻した兄とともに涼月町に戻ってからは、失恋の痛手を乗り越え、本来の明るさを取り戻したらしい。兄の面倒をみながら、勉学にもしっかり励んでいる。

春日せりな
Serina Kasuga

鹿島学園　3年
前作のヒロイン。現在は鹿島学園3年生。明朗活発、天真爛漫、成績赤点と三拍子そろった無敵の女の子。前作の主人公、雪之丞とつきあい始めて半年たち、今ではすっかり尻に敷いているというウワサ。ただ、最近雪之丞が不完全燃焼ぎみなのを感じ取り、心配している。



三枝マキ
Akira Mizushima

さる財閥の跡取り娘で、傍若無人なワガママお嬢さま。涼月学園3年生のとき1年生の勝とつきあっていたが、3年前に勝がふられてふたりの仲は完全消滅。プライドが高く、決して他人に弱みを見せないあまのじゃくな性格のため、涼月学園在学中はほかの学生から敬遠されていた。現在は某一流大学の3年生。

桜瀬由美子
Yumiko Ohuse

涼月学園　普通科3年
勝やあきらの同級生で、あきらとは幼なじみ。幼いころに両親と死別。現在は叔父にひきとられ、いっしょに暮らしている。喘息の持病のためにしばしば学校を休み、また、突発的な発作を起こすこともある。そのせいで周囲からは、病弱でおとなしい薄幸の美少女と見られがちだが、実はしっかりとした内面をもった、意志の強い女の子である。

COVER GIRL EPISODE

はかなげな印象とうらはらに しっかりした内面をもつ女の子

DRAWING FOR KAREN

YUMIKO OHUSE

ILLUSTRATED BY MAYU NAGASE

人間でも雑誌でも同じだが、その性格は顔に現れる。だから今回「Karen」の発行が決まったとき、第一に考えなくてはならなかったのが、「表紙のイラストをどうするか」だった。描き下ろしは当然のこととして、誰に描いていただくのか。何を描いていただくのか。オリジナルか。作品のキャラクターか——。この選択によって読者が抱く「Karen」のイメージが決まってしまうのだから、編集部内での議論もいきおい真剣にならざるを得ない。

そして挙がったのが、「桜瀬由美子」という名前だった。いまさら説明するまでもないが、『勝あしたの雪之丞2』に登場するキャラクターである。はかなげな印象とはうらはらに、しっかりとした内面をもつ女の子。それは「より美しく、よりシンプルに、女の子の魅力を紹介したい」という本誌のイメージにぴったりだった。『勝 あしたの雪之丞2』の発売日は9月27日。9月26日発売の「Karen」とは、たった1日違いの誕生日となる。これはもう彼女しかいない、ということで、ながせまゆ氏に描き下ろしをお願いすることになった。

夏コミで配布されたパンフレットで、すでにこのイラストのラフスケッチを目にしている読者もいることだろう。だが、できあがったイラストは、そのときの構図とは若干違っていた。限られたスペースに全身を入れ、なおかつキャラクターの顔が目立つように、という難しいリクエストだっただけに、ながせ氏の苦心が察せられる。しかし、見るものをまっすぐに、素直に見つめ返してくる桜瀬由美子の瞳には「しっかりした内面をもつ魅力的な女の子」というパーソナリティがみごとに表現されている。

ながせまゆ氏のイラストで表紙を飾るという幸運を得た「Karen」。読者のみなさまは、どのように見てくださっただろうか。「ジャンルを越えて魅力的なキャラクターを紹介し、その創造主たるクリエイターの生の声を通してキャラクターの魅力に迫ろう」という本誌の目的は、達成されているだろうか。

読者のみなさまの率直なご意見、ご感想を、心からお待ちしている。

シリーズ最大のボリュームで贈る最新作!!

Routes ルーツ

Leaf Visual Novel Series Vol.4

2002年11月発売予定

予価8,800円（税別）

Leaf 株式会社アクアプラス 〒532-0011 大阪市淀川区西中島4-13-17 CTA Tel. 06-6100-1054 Fax. 06-6100-1056
©2002 Leaf /AQUAPLUS ※Windows®は、米国Microsoft Corporationの登録商標です。※18歳未満の方はご購入できません。

ばくはつしたあ！
…爆弾かかえてたんだ

逃げろのよ津名川君！
あなたと　あなたの娘たちの命が狙われているの
！？

バカにしてるの？
あなたの本当の目的は何？
君こそ　なんだ
彼女達を作ってどうする？

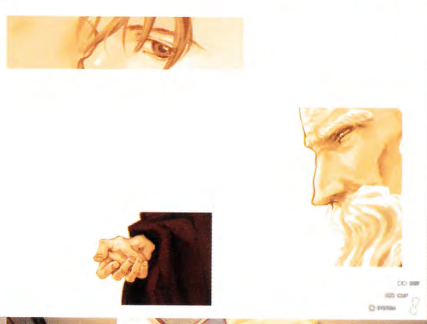
さゆ　まだぬいでない
はんつぬいだ！

ですが　彼女は最後まで僕の前では品格優美でいてくれました
今になってやっと…彼女の強さがわかった気がします……
裏切られたとはいえ私としても非常に惜しく思うよ
彼女は私が知る限り一番綺麗な青色の精神を持つものだ

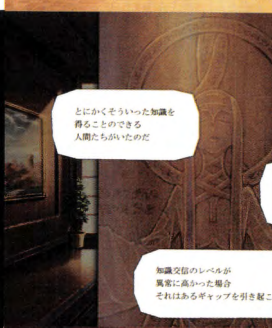
さゆはからだをあらいますか？
うん　いっしょに洗おう
ふぁ〜

白詰草話
Game Start
Load
Exit

え　はい？
よしよし　津名川にえっちなこととか強制されてないかい？



そろそろ終いにするか


とにかくそういった知識を得ることのできる人間たちがいたのだ
知識交信のレベルが異常に高かった場合それはあるギャップを引き起こ

お……エマお前どうして寝巻き脱いでるんだ！
はえ？　だって暑かったから……
でも　裸で寝るのって初めてだったけど気持ちいいんだね

なんとまあ……幸せそうな顔で……
……もう少し寝かせておくか
すー
はぁ……ん……

せんせい？…いつもはおでこなのに
どーしておくちなの？
口のほうが思いが伝わるからだよ
……沙友は嫌がい？

幸い彼女達は自然に成長しているようで
プロジェクトに大きな支障はないと

……
……

原画　シナリオ
大槍葦人
Oyari Ashito
シナリオ
古我望
Koga Nozomu
プログラム
アザナシ
Azanashi
絵コンテ
袁藤沖人
Endo Okito
グラフィック
上田夢人
Ueda Yumehito
袁藤沖人

えー？　どして？
にゃ〜ん☆　じゃないもうちょっとこう……
服を着なさい……
エマ　女の子がそんな簡単に裸になっちゃいけないんだよしかも人と寝てる時に

第7話
白詰草話
Episode 7：A trauma.

さゆーのもえちぽい〜
沙友のもかわいいよ〜
でもえちぽいかなぁ……

あの頃の私……か……

査話まってるのかな…邪魔しないようにしなくちゃ
なにか気の紛れる話でもしたほうがいいかな

調整しておきました
戦闘モードにロックしたまま寝かせてあります
このまま起きていても体力を消耗するだけですから

甘いっ！
お仕事お仕事っていつまでも終わらないんだから〜
う……
痛いなあ

品藤は死んだ
だが　その後ろにいた軍はいまや古賀を制圧しつつある
軍は古賀に何を求めているのですか？
求めるものは恐らくもう無い

楽しい毎日だったね
ソレまでの病院暮らしからすれば何事も新鮮でね

調子に乗って逃げたりしたらダメだからね！
キュ！

白詰草話

EPISODE OF THE CLOVERS

SIROTSUMESOWA " EPISODE OF THE CLOVERS "
OYARI ASHITO & LITTLEWITCH COPYRIGHT. POWERED BY FLOATING FRAME DIRECTOR.
FFDアドベンチャーゲーム Windows2000/98/95/Me対応

好評発売中

「たとえそれが間違いだとしても。僕はもう一度この結末を選ぶ。」

little witch
http://www.littlewitch.co.jp

業務拡張に伴い新規スタッフを募集しております。詳細は弊社オフィシャルHPをご覧下さい。

©2002 LOTUS inc. / POWERD by FCP

THE SUPER UNIT "LOTUS"
2002 OCTOBER DEBUT
風
ノオルガン

すべての伝説は序曲という名の本から始まる！

描きおろしピクチャーレーベルは TG7月号の対バージョン!!

誌　面

- キャラクターグラビア
- 開発者インタビュー
- マブラヴ設定資料集
- フィギュア紹介
- etc…

CD-ROM

- マブラヴ体験版 Ver2.0
- プリンター de ポスター in アージュ
- MediaPlayer7.1用スキン
- マブラヴプレリュード版 お娘さまぱずる
- アージュ オールアップデートファイル
- ファンクラブシートプリントデータ

マブラヴ プレリュード

好評発売中!!

価格950円[税込み]

協力：アージュ　編集：TECH GIAN編集部
発行：エンターブレイン

enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850（営業局）
通信販売のお問い合わせ先
アスキーストア　電話 03-3499-9300／FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com　http://www.enterbrain.co.jp

ゲーム美少女ならお任せインフォメーションマガジン

イーログイン E-login

10月号
付録CD-ROM
特別定価950円

好評発売中!!

特集 ニトロプラスの最新情報はここから発信!

"Hello,world."

7大特別付録

- ニトロプラス スペシャルピクチャーレーベルCD-ROM
- 5大美少女タイトル ゲームコンプリートブック
- 10月号付録 CD-ROM
- 空色の風琴 E-LOGINビジュアルアートワークス
- 勝 あしたの雪之丞2 描き下ろしポスター
- モルダヴァイト 描き下ろしピンナップ
- キュアメイドカフェ スペシャルトレーディングカード

今号のおっかけ注目作は18タイトルなのだっ!

永遠のアセリア／ルーツ／モルダヴァイト ほか

(秘)情報満載 ゲームコミュニティ

ラブリー・ラブドール／朝の来ない夜に抱かれて
白詰草話／うたわれるもの ほか

今号も紹介新作タイトル100本以上でリードします!!

●通信販売のお問い合わせ先
アスキーストア 電話03-3499-9300／FAX.03-3499-3990 E-mail：cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850 http://www.enterbrain.co.jp/ 株式会社エンターブレイン

美少女ゲームクリエーターによるオリジナルコンテンツブック

マジキュー・プレミアム
MC Magi-Cu PREMIUM
SEPTEMBER 2002

9月30日発売!

B5判/980円(税別)

編集:PCエンタテイメント書籍編集部
©NAOTO TENHIRO/TSUYOSHI TAMAI
/PUBLISHED BY ENTERBRAIN,INC.

『マジキュー・プレミアム』公式ホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/magical-cute/
『マジキュー・プレミアム』、およびイベント情報の詳細は、
上記のホームページで公開しています。 要チェッキッ!!

注目の表紙は西又葵氏の『らぶドル』描き下ろし!!

隔月になっても人気コンテンツ目白押し!!

SPECIAL

★大判B3ポスターは天広直人氏の『World's end』描き下ろしと西又葵氏&鈴平ひろ氏の描き下ろしコラボレーション!!
★特別付録のマジカルキュートTCG『妖精伝承』スペシャルカードは天広直人氏の描き下ろし第2弾!!
★KEYスタッフへの『CLANNAD クラナド』緊急インタビューも収録!!

美少女コンテンツ満載!!

メディアミックス進行中!!
★天広直人氏×玉井☆豪氏の大人気イラストストーリー『World's end』

今号からスタート!!
★成瀬ちさと氏の癒し系マンガ『夕日の丘でうたううた』
★香月稜氏の『らぶドル』コミック版『らぶドルSONG』

好評連載中
★西又葵氏×叶晃紀氏の読者参加型イラスト&ノベル『らぶドル』
★篤見唯子氏のチビっ娘妖精育成企画&マンガ『瓶詰妖精』
★吉崎観音氏の美少女ゲーマーマンガ『アーケードゲーマーふぶきq』

参加予定作家陣(順不同/敬称略)

●西又葵●天広直人●鈴平ひろ●山本和枝●吉崎観音●森嶋プチ●成瀬ちさと●はぎやまさかげ●篤見唯子●まりお金田●にしき義統●みさくらなんこつ●高野音彦●原田たけひと●真広雄海●瀬之本久史●悠月魅夜●あきら●TONY●いとうのいぢ●いくたたかのん●AM-DVL●水瀬凛●桜沢いづみ●ヤスダスズヒト●かつまれい●水城たくや●しかげなぎ●鈴見敦●やまとなをゆき●SCA-自●基4%●香月稜●米●OKAMA●E=MC²●東都せいろ●JIAN●SHあRP●カンノ●塩野干支郎次●イトカツ●RAITA●朝比奈えりか●いちこ●玉井☆豪●枯野瑛●叶晃紀●暮沢剛巳

ルナ・パトラクシェ(『World's end』)
illustrated by 天広直人

美少女120%

隔月ペースで刊行決定!!

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
電話03-5433-7850(営業局)
発行・発売 株式会社エンターブレイン

売り切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
通信販売のお問い合わせ先 アスキーストア
電話 03-3499-9300 / FAX 03-3499-3990 E-mail:cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

PRESENT for YOU

Karen 読者プレゼント

Karenの発売を記念して、他では手に入らない貴重なお宝を大放出!!
お気に入りのレア～なグッズをゲットしてください。

1
うるし原智志
直筆イラスト／1名

2
ルゴシエラ
直筆イラスト／1名

3
山本和枝
直筆イラスト／1名

4
梅津泰臣
直筆イラスト／1名

5
大野哲也
直筆イラスト／1名

6
七尾奈留
直筆イラスト／1名

7
西E田
直筆イラスト／1名

8
菊池政治
直筆イラスト／1名

9
みさくらなんこつ
直筆イラスト／1名

10
むらかみてるあき
直筆線画／1名

11
大槍葦人
直筆イラスト／1名

12
お楽しみ袋小冊子「フロントイノセント
—もうひとつのレディイノセント—」／3名
■提供：アースワーク

13
『白詰草話』ポスター／3名
■提供：Littlewitch

14
『白詰草話』ポストカードセット／3名
■提供：Littlewitch

15
大野哲也同人誌
「Character Museum」／3名
■提供：大野哲也

16
『パンドラの夢』
フィギュアセット／5名
■提供：ぱじゃまソフト

NOW PRINTING

17
Karen vol.1
表紙テレカ／100名

HOW TO APPLY

応募方法

添付されているアンケートハガキに、必要項目(お名前、ご住所など)と希望プレゼントの番号、アンケートの回答を記入してお送りください。なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもって代えさせていただきます。ご了承ください。

締切
2002.11.30
(当日消印有効)

ポスター用に描かれたイラストの原画。頬を紅潮させ、満足しきった表情で横たわる、フェイとソフィア。カラーイラストは、巻頭特集記事に。

SET UP PREVIEW ● ● ● ANIMATION

■ フロントイノセント ■

受け入れてもらえる女の子と自分が描きたい女の子の間で

アニメーター ● うるし原智志

実に8年ぶりのオリジナルアニメに挑むうるし原氏。「実用性」と「雰囲気」を両立させたかったという最新作『フロントイノセント』への熱い思いを探る。

ANIME INFORMATION

2003.Spring.In.Store!

『フロントイノセント』

●価格未定

●成人指定

©Satoshi Urushihara／Bitworks・Japan

「アニメやりたい」ってずっと言ってたら「じゃあ、やりましょう」ということに

――現在制作中の『フロントイノセント』。うるし原さんにとっては久しぶりのアニメ作品ということになりますね。

うるし原：そうですね。長物を丸々1本作るということでは、『プラスチックリトル』以来ですから……8年ぶりくらいになりますか。

――ずいぶん長いブランクでしたね。

うるし原：いや、アニメをやめたわけでも、やりたくなかったわけでもなく、仕事が回ってこなかったというのが実情で（笑）。どうやら僕らの場合、「オリジナル」というカテゴリーに分類されてるみたいで、作品が非常に作りにくくなっちゃったんです。オリジナルだと売り上げが予測しづらいから、企画も通しにくいんですよ。

――たしかに最近は、ゲームやコミックを原作としているアニメ作品が多いですね。

うるし原：そうなんです。それで、原作ものの企画は、「うるし原にやらせるくらいだったら、もっと手の早いヤツにやらせたほうがいいだろう」とか「うるし原だったらオリジナルじゃない？」みたいな感じで別の枠におかれて（笑）。そうこうしているうちに企画が立ち消えになるというパターンが多くなってまして。それで「アニメやりたい、やりたい」ってずっと言ってたら、今回、「じゃあ、やりましょう」ということになったんです。ただ、『プラリト』以降アニメの実績がないので、クライアントさんの不安を取り除く意味もあってアダルト作品を作ろうといういうことに。エロだったら、まず大ハズレはないだろうと。大ヒットもないんですけど（笑）。ちょうど、きんじ（よしもときんじ氏）がアニメのレーベルを立ち上げようとしている動きもあったので、「とりあえず、いっしょに1本作ってみましょう」ということになったんですね。要するに「うるし原でいける」ということになれば、次は僕に一般作を作らせればいいし、きんじのレーベルがうまく立ち上がれば、次回作以降は別の人でどんどん作っていけばいい。この作品からいろいろなものを派生させていこうってことですね。

――うるし原さんでオリジナルというところにメーカーさんの意気込みが感じられますね。

うるし原：勇気が必要だったと思いますよ。ちゃんと上がるのか？とか、予算はだいじょうぶなのか？とか（笑）。でも、僕らの世代は特にそうなんですけど、オリジナルを作っていかなきゃダメだという気持ちが、つねにあるんです。やっぱりマンガにはマンガ、アニメにはアニメ、ゲームにはゲームのおもしろさがあると思ってるので、わざわざ原作があるものをやるよりも、アニメで見せるべきものをオリジナルで出していったほうがいいかなあ、と。

絵柄や技術の流行には関係なくちゃんとした画面をまず作る

――8年間のブランクで、最近のアニメの作風、風潮とのギャップは感じませんか？

うるし原：そうですねえ。アニメ業界でもレイアウトとか動かし方とか、流行ってあるわけですよ、当然。でも僕、基本的にずっと流行とは関係ないところでやってきた人間なので。これは絵に関しても同じなんですけど、はやっていることをやるのがイヤだという気持ちがあって。流行に便乗するくらいなら、みんなが忘れているくらい昔のやつをもってくるっていうのが基本コンセプトなんです。まあ、絵的な部分で時代と違うとか、そういうのはあるかもしれないですけど、ギャップとかブランクっていうのは意識してないですね。ただ絵のタイプが流行とは違うので、スタッフの人がめんどくさがって、なかなか集まってくれないということはあるみたいです。せっかく押さえてた人も、僕がちょっと遅らせたりすると「逃げられちゃったー」とか「ほかの仕事が入っちゃった」とか。それで、なおさら首が絞まっていくっていうのは、すごくあるんですけど。

――どんどん、プレッシャーがうるし原さんの肩にのしかかってくる……（笑）。

うるし原：ねえ。でもアニメはほんとにひとりじゃできないので。どんな仕事でもそうでしょうけど、そのへんは難しいなあと痛感してます。

――イラストの仕事はデジタルを取り入れていらっしゃるわけですが、アニメのデジタル技術については、どのようにお考えですか。

うるし原：システム上の問題でいえば、フィルムだったら撮影にかかる時間とか手順がわかってるんですけど、デジタルの手順をまだ把握しきれていないので、そのへんはちょっと心配ですね。あと、撮影会社によって色の出方が違うんですが、そのへんもデジタルになってどの会社がどういう発色になるかとか、どういう作業が得意だとか、そういうノウハウに関しても不安なところはあります。

――会社によって得手不得手があるんですね。

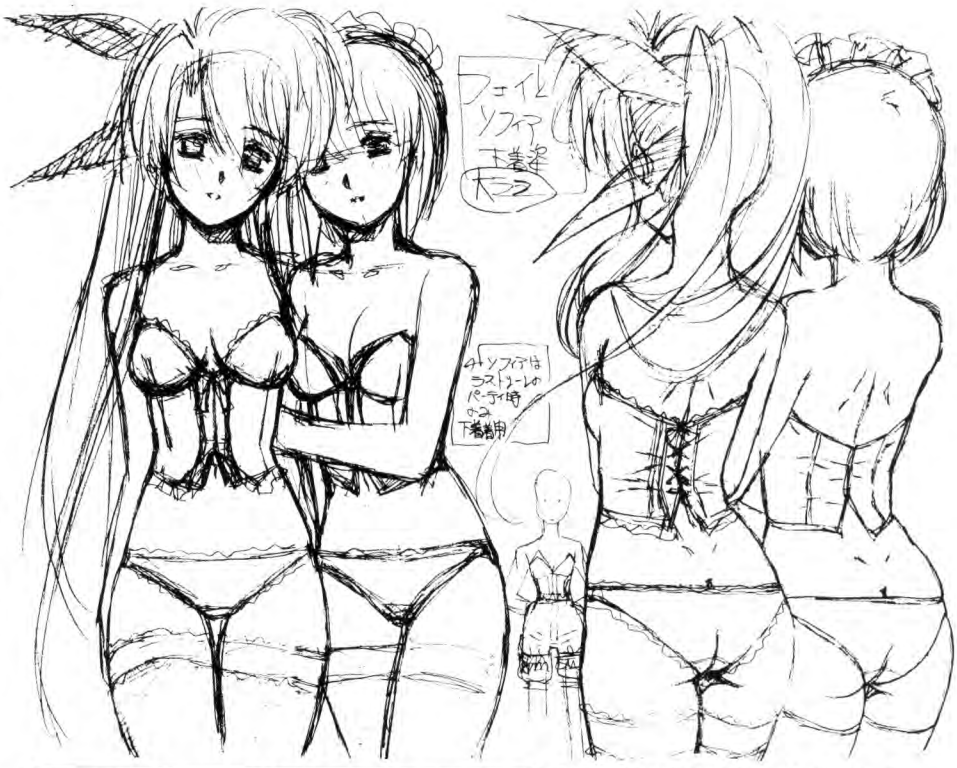
うるし原：ええ。フィルムだったら、たとえば紗をかけるのにふつうのディフュージョンフィルタじゃ飛びすぎるから、ストッキングを3枚重ねて紗をかける、とか。そういうノウハウが会社によってあるんですよ。そういうことを話し合いながら「今回はこれでいきましょう」ってやっていたわけです。デジタルの場合は会社によっていろんなソフトを使ってるらしいんですが、まだ未知数というか、どこも手探りみたいなんですよね。だからデジタルに関しては、色指定もひっくるめて手探り中なんです。

――アニメの発色については、どんなこだわりがあるのですか。

うるし原：昔からずっと「フィルムっぽくしてくれ」って言ってるんです。キャラクターのセル画が浮くのがイヤで、きれいになじんでほしいなあと思って。絵があまり鮮明になりすぎると、ビデオのドラマみたいな画面になっちゃうじゃないですか。これがデジタルになると、なおいっそう……パカッと、背景もキャラクターも同じように目の前にあっちゃうんですよね。だから、風景はちゃんと奥に見える感じに、映画のように空気を感じるような画面にしてほしいと思ってるんです。

――それを、デジタルでどう表現していくのでしょうか。

うるし原：まだ模索中なんですよ。ただもっと素朴に、原点に戻って考えようと思っています。コンピュータじゃなきゃできない画面とか、そういうことはあまり考えないで、手堅くオーソドックスに、ちゃんとした画面をまず作ることを考えよう、と。



『フロントイノセント』キャラクター設定

「本来はこうでなきゃいけないんだよなー」と、自ら語る「ちょうちんブルマ」に注目。目にする機会は少ないとはいえ、最終的には今風の下着に。

「実用性」を考えつつ作品の雰囲気もたいせつに

――『フロントイノセント』では初監督を務められるわけですが。

うるし原：もともとは僕が監督をやる予定じゃなくて、きんじがレーベルを作るんで立ち上げた企画だったんです。僕はデザインを頼まれていたんですけど、きんじが出してきたプロットがSFだったんですよ。しかも比較的まっとうなSF。でもSF作品って、食いつきが難しいじゃないですか。だから「1本目だから、もう少しエッチシーン増やして目を引くようにしたほうがいいんじゃないの」って話をして。それで以前ドラマCDを作った『レディイノセント』をアニメ化しようってことになったんです。で、きんじが「好きにしな」って言ったから「好きにしまーす」っていう感じなんですけど（笑）。

――なぜ『レディイノセント』を？

うるし原：もともと、やってみたい世界観だったし、いずれアニメ化したいと思ってたんです。子どものころ、南北戦争の時代を舞台にした映画を見たんですけど、その中で描き出された上流社会の生活が非常にインモラルで、「こっ、これはー!!」「見ちゃいけません！」っていう（笑）。それが印象に残っていて、そういう世界を描いてみたかったんですね。

――今回は「実用性」が売りというお話も聞こえてきてるんですけれど。

うるし原：基本的には、そこは外せないでしょう。もともとレーベルを立ち上げるという目的があるのに、1作目が期待はずれだと次に続かないじゃないですか。僕自身は1本目の担当なので次は関係ないんですけど（笑）、ただ、僕がコケさせるわけにいかないので。これは一般作でも同じですよね。買って損したと思われちゃうのは、よろしくない。でもストーリーもだいじにしたいので、ふつうの会話のシーンでもエッチしてたりとか、そういうところでうまい具合に織り交ぜながらやっていけないかなあ、とか考えてるんですけど。

――エッチしながら話すんですか？

うるし原：そうそう。でもそれで、逆の問題が出てきてるんですよ。エッチシーンが多くなりすぎて枚数がオーバーするんじゃないかという。わかってたんですけど……それは（笑）。で、なんとか枚数を減らす方法を、今考えている最中なんです。「話をやろうとするとエッチシーンを入れられない。エッチシーンを入れると話が入らない」って、よく言われるじゃないですか。僕の場合、そう言われると「ほんとにそうなの？」と思っちゃうんで。だから、実用性もありながら、作品的な雰囲気もちゃんとある、そのへんのバランスを取りながらうまく見せる方法を模索しているところです。個人的には『エマニエ

ル夫人』だとか『青い体験』みたいなヨーロッパのソフトポルノの雰囲気が好きなんで、今回の作品でもそういう感じが出せればいいな、と思っているんですが。

受け手の許容範囲の内側で 自分が描きたいキャラを探る

――ヒロインのフェイですが、企画書用のラフを見ると、今とは髪の毛のボリュームや全体の雰囲気が変わっていますね。

うるし原：最初、なにも考えないでポンと描いたのが、企画用のラフです。もっとも『レディイノセント』をアニメ化すると決まったときから頭の中でいろいろ考えていたので、ある程度のイメージはできていたんですけど。

――とくに悩んだところはありましたか？

うるし原：今、どんな路線のキャラクターが受けるのか、見てくれる人に認知されるのかっていうのは、非常に悩みました。企画段階ではフェイは元気で躍動的な子なんですが、そういう子は今のヒロインの主流じゃないんじゃないか、と。需要がないわけじゃないんでしょうけど、ちょっとずれているような気がして。

――ビジュアル的なことではなく、性格設定で悩んだわけですね。

うるし原：ええ。今好かれるタイプって、ボケ系というか「守ってあげたい」的な女の子だと思うんで、そのほうがいいのかなあと思って。だから『レディイノセント』のプリンよりはおとなしめに、天真爛漫な部分は抑えめにして、お嬢さまふうにはしてあるんです。でも個人的には、元気溌剌で多少ボーイッシュくらいな子のほうが描きやすい……というか、ストーリーをぐいぐい引っ張っていってくれるので、おもしろく描けるっていうのがあるんですよ。

――たしかに、プリンはすごく溌剌とした感じがしますけれど、フェイは落ち着いてしっとりした感じになっていますね。

うるし原：でもね、難しいんですよ。受け身的なキャラクターが好まれるのはたしかだと思うんですけど、かといって主人公を男にしてその子をひっぱっていくような話にしちゃうと、いまいち人気が出ないんです。結局女の子何人かで話をむりやり進めていかなきゃいけない。だから今回も、基本的にフェイとソフィアのふたりで話を進めていくという形なんですけど、話をころがしにくいというのはありますね。そういうところは、非常にやりにくい時代だなあと感じています。

――ファンの好む傾向とか時代性というものは、かなり意識していらっしゃるのですか？

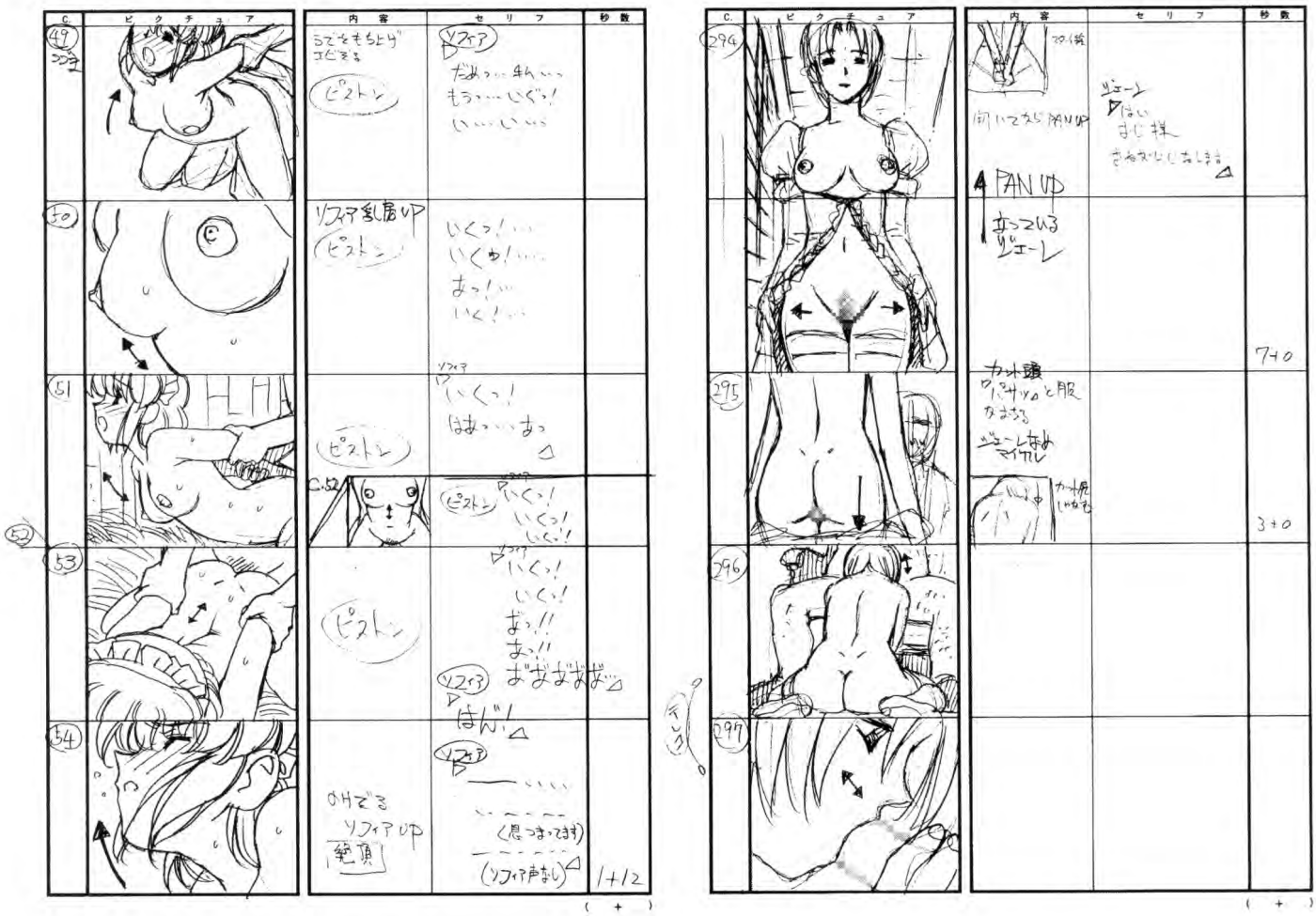
うるし原：いや、最終的にはやりたいことをやるんですけど（笑）。だからフェイも、結果的には今受けるタイプじゃないかもしれないです。ただ、最後の一線を越えないように……つまり、受け手の許容範囲を越えちゃうところまではいかないように、というのは、多少意識しますよね。「この女の子じゃ、かわいいって思えないよ」というラインが、やっぱりあると思うんですよ。でもそのラインは時代によって変わっていくし、かといって時代の主流をそのままやると、ほかと同じになっちゃうし……。みんなと同じじゃつまらないから、なんとか違うことをやりつつも、受け入れてもらえる女の子、自分が描きたい女の子を求めて、僕自身、模索しながらやっています。

服の部品だけを直すことはできない それは、キャラクターの一部だから

――絵的な面で苦労したことはありますか？

『フロントイノセント』絵コンテ

絵コンテ段階でのていねいな作画と演出からも、アニメーションとして「動く」絵というものに対する、うるし原氏の強い思い入れが伝わってくる。



うるし原：今、作画に入るところなんです。それで、ちょっと「しまったかも……」と思ってるのが、服装。非常にたいへんなことになりそうなんですよ。時代設定的にどうしても服が複雑になるっていうことはあるんですけど、多少は抑え気味にしてたつもりなんです。それでもフリルとかシワを動かそうとすると、現場がかなりキツくなりそうで。

――たしかに、フリルが多いですね。

うるし原：以前『プラスチックリトル』を作ったときも、僕的にはすごく線を減らしてたんですよ。それでも服の影をつけたりするとオーバーワークになっちゃったんです。今回はそういう服のディテールがさらにプラスアルファされちゃってるので、これはヤバイかも……。

――現場のスタッフがたいへんそうですよね。

うるし原：たいへん以前に、引き受けてもらえるのか、っていう（笑）。2年くらい前に『グローランサー』というゲームのオープニングアニメを作ったんです。3分くらいのものだったんですけど、動画会社の方に「もうこの作品は入れないでください」って言われたらしいんですよ。それも1社だけじゃなかったらしくて。予算的には、そんなにキツくはなかったはずなんです。でも、要するに単価が倍になっても、通常の3倍、4倍の日数がかかっちゃうので、割に合わないって言われちゃって。

――そんなに密度が濃い作画だったんですか。

うるし原：僕としては、そんなにむちゃをしたつもりはないんですけど……。過去にそういうことがあったので、今回、制作のきんじのほうでも通常以上の予算は考えているらしいんです。それでも国内で受けてもらえるのか、という話になっていて。最初は受けてもらえたとしても、2回目はどうなるか……。たとえば最初に3000枚受けてもらったとして、質がよければもう100枚くらいお願いしたいと思ってるところで「もうけっこうです」とか言われたら「どうすんだー、これは！」っていう（笑）。

――服のディテールを少し簡略化するというやり方も、考え方としてはあると思いますが、それは考えていらっしゃらないのでしょうか。

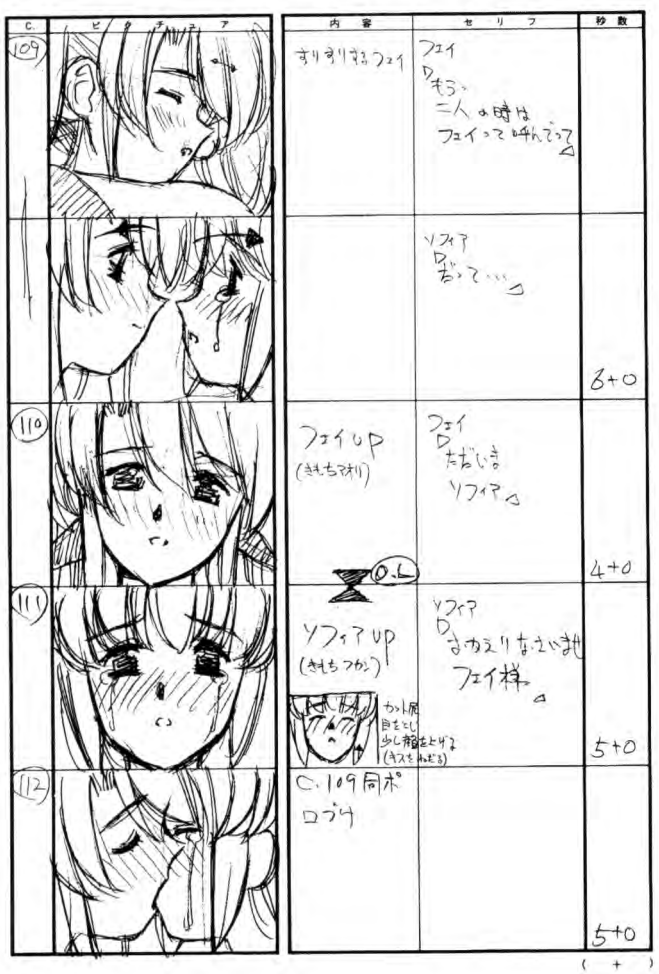
うるし原：いえ、ただ単にディテールを削いでしまうだけだと、キャラクターが埋没しちゃうんです。やっぱり服のディテールを落とすときには、どこかにそれだけインパクトのあるものをプラスアルファしなくちゃいけないんですよ。そうすると、キャラクターの髪形とかポーズ、顔立ちとか、そういうところをいじらなきゃならなくなる。つまり、キャラクターを作り直したほうが早くなっちゃうんです。

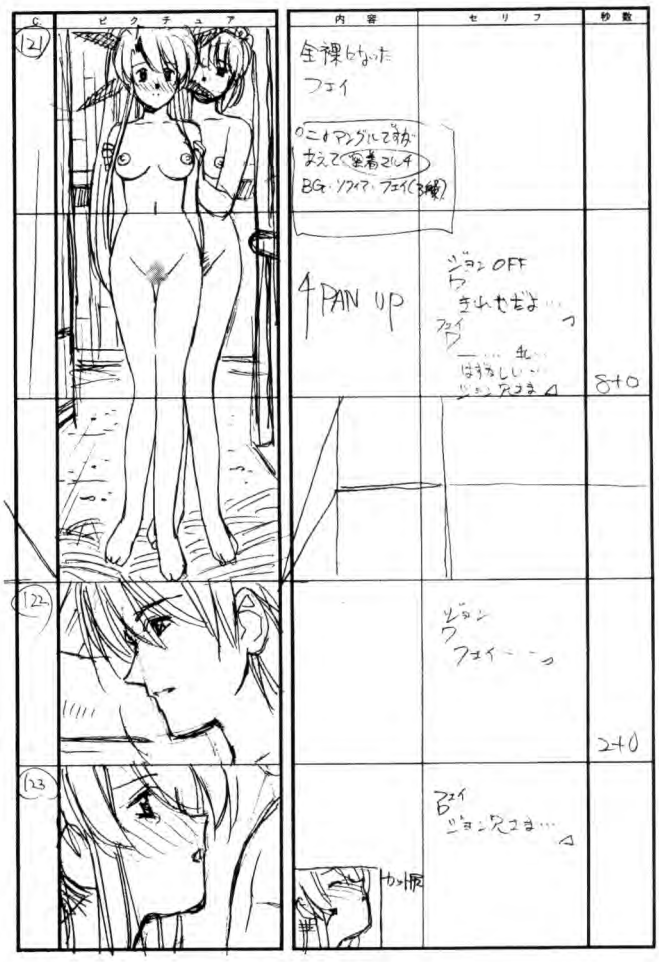
――振り出しに戻ってしまうわけですね。

うるし原：そうなんです。だから「ちょっと、ここだけ直してください」と言われることがあるんですけど、「そこだけ」直すことはできないんです。そのポイントを外したら、キャラクターのバランスがとれなくなっちゃうから。それで、「うーん。じゃあ丸ごと作り直します」って言って、よく驚かれたりするんですけど。

――服もキャラクターを構成する要素の一部だということですね。

うるし原：やっぱり受け手にとっては、そのキャラクターのイメージの一部だと思いますね。「このキャラクターはこういう設定だから、こうなっているんだよ」という説明的な部分よりも、ぱっと見たときに「この子はこういう子なんだ」っていう第一印象、先入観のほうがだいじだと思うんです。そういう先入観をもってもらうためには、ひとつひとつのパーツのバランスっていうのが重要になってくるんですね。とくにフェイに関しては、色の配色まで考えてキャラクターを作ってあるので。……まあ、裸になった





ときはいいんですけど(笑)、服を着たときに清潔感が出るようにしたかったんですね。青や紫といった寒色系をたくさん使うと、清潔感は増すけれど色気が減るんです。僕としては服自体に清潔感をもたせたいわけではなかったので、茶系のシックな感じの色にして。色自体はおとなしいんですけど、配色でキャラクターの明るさとか躍動感を表現しながら、それでいて清潔感がある。そういうカラーリングを考えて、絵として作ったんです。

――さっきおっしゃっていた、時代設定。それにキャラクターのイメージを考えても、フリルは不可欠なんですね。

うるし原：まあ厳密に言うと、時代的にはこんなに短いスカートはなかったはずなんですけれど。お嬢さまであればあるほど、きらびやかで、スカートの中にデーンと、なんだか傘みたいなのが入ってて(笑)。

――そういう意味では、ストーリーの時代の雰囲気にいちばん近いのはジェーンでしょうか。

うるし原：ですね。それでもいろいろウソついてるんですけれど。ほんとにきちんとやるんなら、『風とともに去りぬ』みたいに、毎朝お嬢さまが柱をつかんでてメイドさんがうしろからコルセットをギューギュー締めているという。まあ、でも、そこまでやっちゃうとキリがないなあっていうのがあるんで、時代考証もそこそこに。ウソでもパンツはかせちゃうとか。

――ああ、フェイとソフィアの下着、ちょうちんブルマみたいな設定がありますね。

うるし原：本来はこうでなきゃいけないんだよなー、とか思いながら描いたんですけど……。いい感じで服を脱がせてるときに、もうホント、こんなのが出てきたら、ちょっとアレかなあって(笑)。それで変えてみたんです。この時代にあったとしてもこれならオーケイかなあっていう落としどころは、ある程度考えてデザインしたつもりなんですけど。まあ、でも結局のところはファンタジーですし、そのへんは、かなり気楽にやってます(笑)。

男にとってのラブストーリーはハッピーエンドのあとから始まる

――さきほど、今はお話が作りにくい時代だというようなお話をされていましたが、そのへんをもう少し具体的に教えてください。

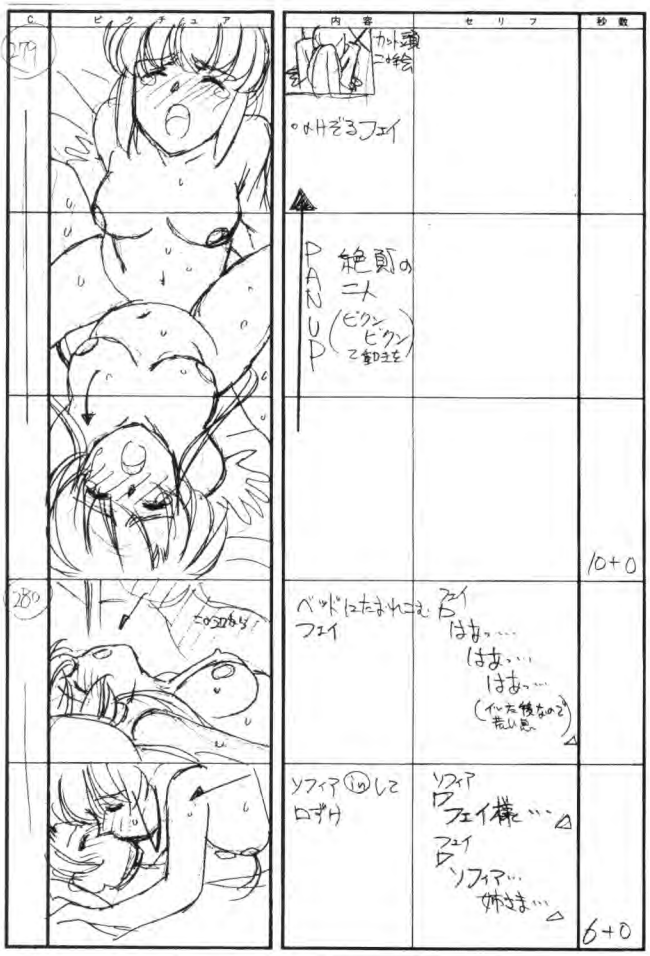
うるし原：今のお話って、女の子が無条件に男の子を愛してくれる、みたいな感じが多いじゃないですか。そこには動機も理由も必要ないので、ストーリーが入りこめないんですよ。それで最近考えるのは、男にとってのラブストーリーと女にとってのラブストーリーがあって、今の時代に男が作るラブストーリーっていうのは、どこか破綻してるのかな、と思うんです。

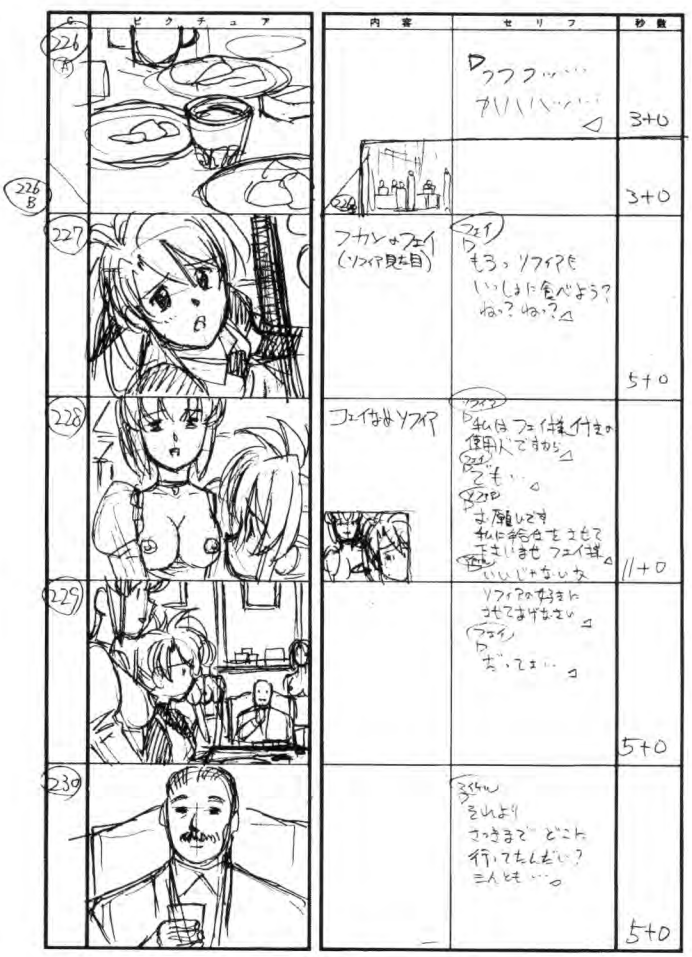
――破綻、ですか？

うるし原：もともとラブストーリーって、おもに少女マンガでやっていたわけですよね。いろんな紆余曲折があって、ヒロインとヒーローが結ばれてハッピーエンドという。少年マンガとかアニメは、やっぱりアクションとか「ライバルを倒すんだ！」みたいな話じゃないですか。その副産物として、ラブストーリーの要素があったりヒロインがいたりするわけです。で、そのラブストーリー的要素はめんどうくさいから読み飛ばしちゃって、本来ハッピーエンドであるはずの告白するところから、いかにしてエッチするかまでが、男にとってのラブストーリーだったりする(笑)。だから、男が作る男向けのラブストーリーっていうのは、ストーリーという部分では最初から破綻してるのかな、と。好きになる、ならないの下りはいっさいなくて、いきなり「女の子・た・ち」が一方的な愛を注いでくれるっていう。そのシチュエーションはすごいなあっていうのはあるじゃないですか。

『フロントイノセント』絵コンテ

うるし原氏によれば、すでに尺がオーバーしているという。この絵コンテに描かれたシーンは、はたしてカットされずに映像化されるのだろうか。

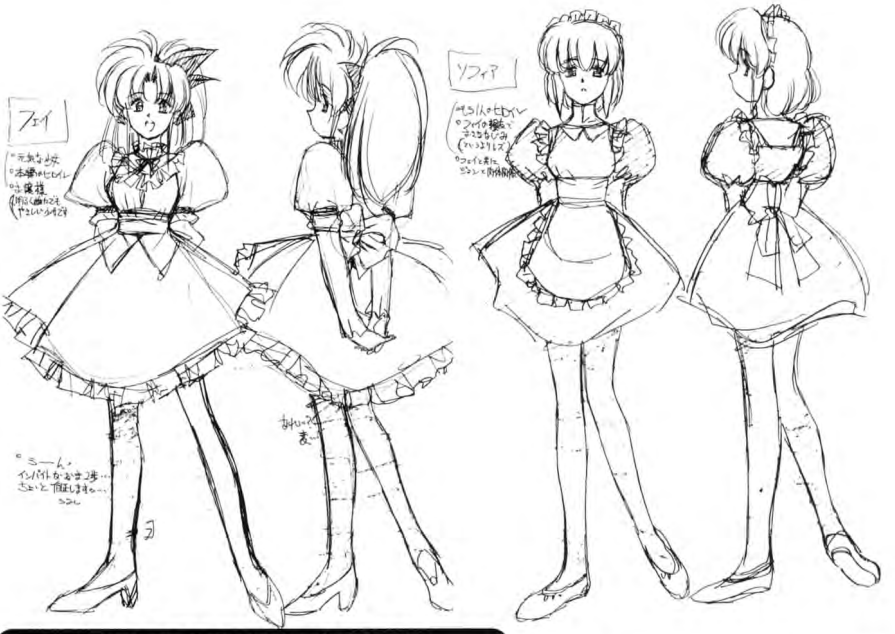




――今回の『フロントイノセント』は、そういう時代の風潮に対して、あがいている作品と言えるのでしょうか？

うるし原：うーん、えーとね、それについては、あがくゆとりはなかったですね（笑）。ヒロインふたりと男のキャラクターがいて、もうストーリーが始まった段階で3人は結ばれている関係になっちゃってるんで。ほんとは紆余曲折の部分にも触れたかったんですけど、30分ではどうしても入らなかったんです。でもその分、エッチシーンはぜったいに満足していただこうと思っているので、期待していて待っていていただければ、うれしいです。

スタジオの壁一面を覆いつくした、うるし原キャラクター。魅力的なヒロインたちは、すべてここから生まれてきた。



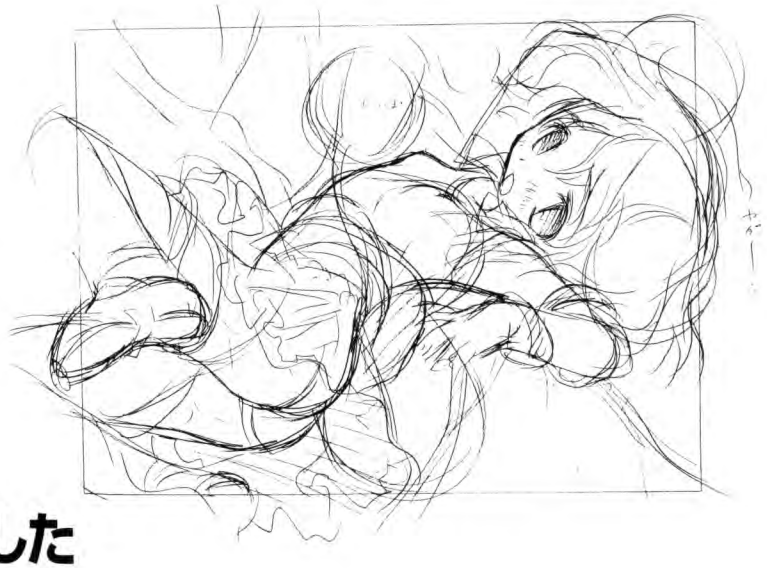
『フロントイノセント』企画用ラフ

企画段階ならではの模索が見られる。ほぼ変更のないソフィアとは異なり、フェイには、「レディイノセント」のヒロイン、プリンの影響が見られる。

『レディイノセント』キャラクター設定

『フロントイノセント』のもとになった作品。プリンとメアリー、可憐なヒロインふたりの表情やファッションなど、性格設定の違いを感じさせる。

© 1999 Satoshi Urushihara/Yoshihiro Kimura



■ きのこ 禁断の治療薬 ■

密かに遊ばせてもらいました

キャラクターデザイナー●ルゴシエラ

**ルゴシエラ氏が、イベントシーンの原画で
こっそり遊んでいる「あること」とは――？
イベントシーンのイラストに隠された秘密と
キャラクター制作秘話を紹介する。**

シナリオさん、ごめんない

――イベントシーンで、とくに印象に残っている場面などはありますか。

ルゴシエラ：ええ。実はイベントシーンでは、少しばかり遊ばせてもらっているんです。

――「遊び」といいますと。

ルゴシエラ：言わないと気がつかないと思うんですが、たとえばふたりが合体すると漢字や英語などの文字になったり、液体がなにかの形になっていたり……。イベントシーンのイラストには、そんな遊びを入れているんです。

――それは『きのこ』に限らず、ルゴシエラさんが原画を担当している作品でいつもやっている遊びなんですか？

ルゴシエラ：やってます（笑）。自分としては描いていてすごく楽しいので、ついやっちゃうんですよ。そのせいで、シナリオさんには迷惑かけてますけれど。構図がラフと違っているので。たとえばラフでは正常位で描いておきながら、原画でぜんぜん違う体位にしちゃうとしますよね。そうするとその部分の「正常位」っていうテキストが変更になってしまうんです。

――「かんべんしてくれ」って、ボツになったりはしないんですか？

ルゴシエラ：そうですね。そういうときはドーパミン全開で描いてるから、それがほかの人にも伝わるみたいで、不思議とボツにはならないですね。もっとも、いつもシナリオを変えるようなイラストばかり描いているわけじゃないですよ。みんなが気がつかないだけで……（笑）。

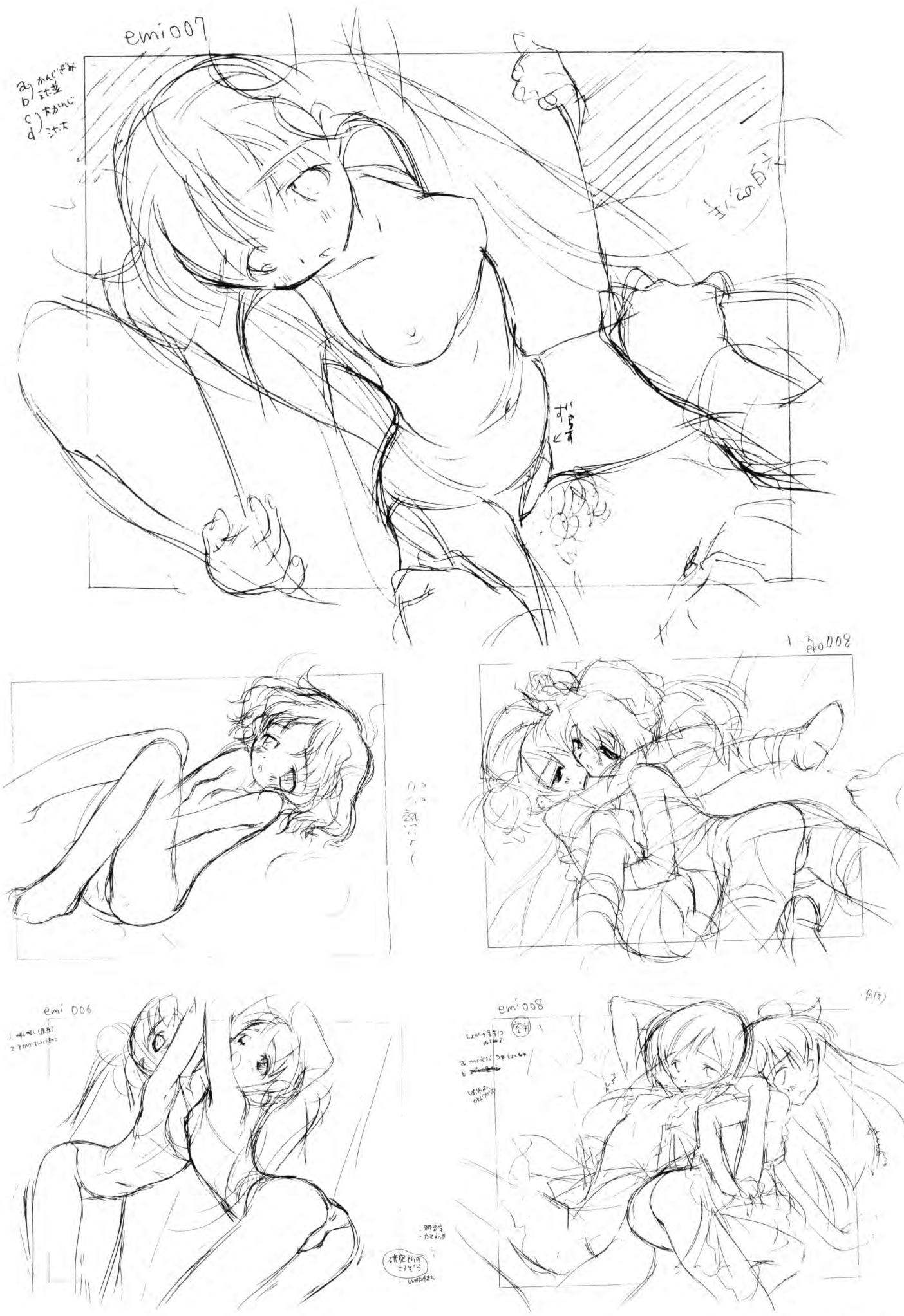
GAME INFORMATION

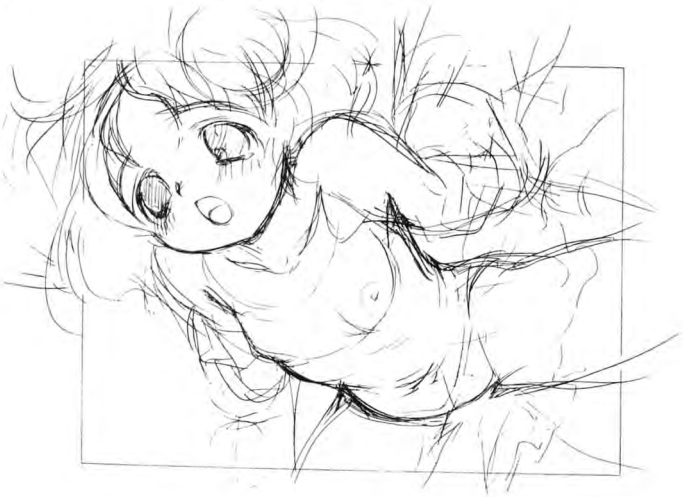
In Store Now!

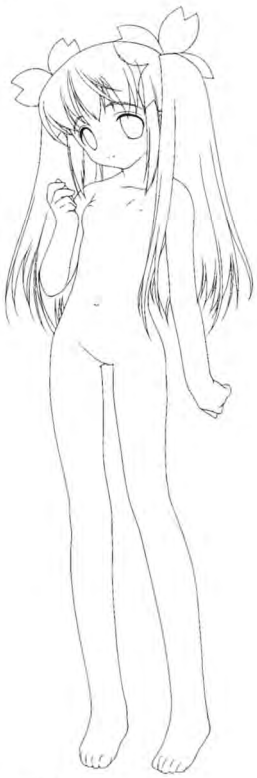
『きのこ 禁断の治療薬』

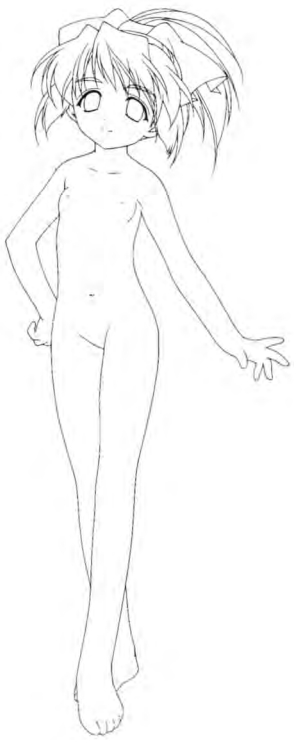
- Windows98/ME/2000/XP
- マリン ● 8,800円 ●きのこ栽培・少女養成AVG
- 成人指定 ●http://www.marigold.co.jp

©マリン


emi007
emi008
emi 006
emi008







SET UP WORKS • • • • GAME

ルゴシエラ ●キャラクター別コメント

Comment

みのり

みのりは、朝、学校に行くと黒板を拭いているような、だれも見ていないところで掃除している控えめな女の子ってイメージで描きました。実はこの子、最初はショートカットだったんです。でも、仙浪の「ヒロインはロングじゃなきゃ」の一言で髪が伸びてしまいました。短かったときのなごりが、もみあげに残ってます。

Comment

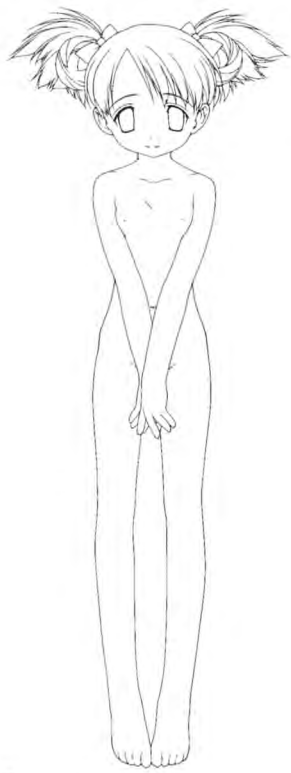
きの子

きの子のこの髪形はキノコ形です(笑)。最初はウェーブがかかってなくて、おかっぱみたいなキノコ頭だったんですが、「ウェーブつけたらかわいくなるかも」ってひらめいたので、つけてみました。大成功ですね。イメージは某医者漫画に出てくるキャラクターです。

Comment

木の実

活発な感じを意識したキャラクターです。ポニーテールは、はっきり言って仙浪の趣味です(笑)。彼の作るゲームには必ずポニーテールのキャラクターがひとりはいるんですよ。そのあたりを考慮して描いたキャラクターなので、彼女に関してはほとんど第1稿のままですね。



Comment

菜の花

髪形で少し悩んだかな。最初お団子だけだったんですけど、それだけだと寂しいのでうしろの毛が生えて、謎な髪形になってしまいました。あと、菜の花だけスカートの丈を変えてみました。今見るともっと長くてもよかったかな。やっぱりモデルがいるんですけど、似てないのでナイショです。

Comment

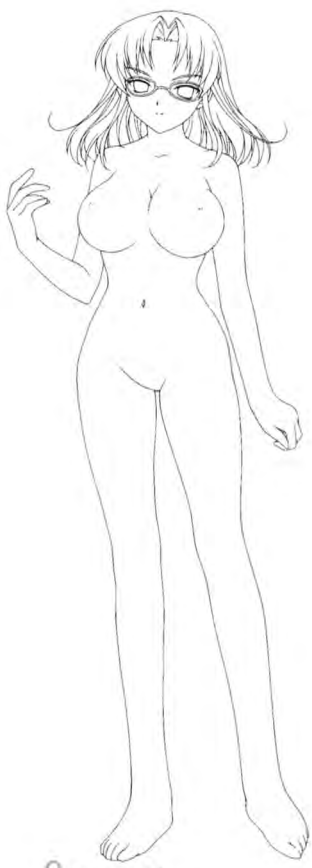
咲

髪形に関してはちょっと自分でも「やりすぎちゃったな」と思っているんですけれど(笑)。ちょうど描いているときに話しかけられて、「ちょっと話しかけないで」なんて思っていたら、いつのまにかうね〜っと。でも植物っぽくて、これはこれでいいかなと思ってます。ブーツは足が寒そうだから履かせてあげました。

Comment

しおれ

しおれさんは頭がでかいかな。彼女は「しおれ〜」って感じで「すみませ〜ん」って言ってるキャラかなって思っていたんですけど、全然違いましたね。実はけっこう極悪なキャラなんですよ。ツタのようなリボンは、寂しいときとかに葉っぱを黄色くしたいなーって思っていたんですよ。



Comment

世莉

シナリオ担当の趣味が入ってます。最初に描いたときはもう少し胸が小さかったんですけど、大きくなりました。メガネは悩んだ末に採用しました。当初は、メガネあり・なしで2バージョンを作ったんですよ。立ち絵も両パターン描いたんです。が、外す必要がなかったのでメガネのみになってしまいました。

GAME INFORMATION

In Store Now!

『白詰草話～Episode of the Clovers～』
●Windows95/98/ME/2000/XP
●Littlewitch ●8,800円（初回版） ●成人指定
●http://www.littlewitch.co.jp/

© 2002 Littlewitch Inc. All rights reserved.

理性・欲望・感情

■ 白詰草話～Episode of the Clovers～ ■

エクストラをめぐる3つのキーワード

キャラクターデザイナー ● 大槍葦人

ラフスケッチとともに大槍氏のコメントを紹介。
「2本の線が交差して1本の線を形づくる」と語る
大槍氏独特のタッチが、繊細で美しい。

●これらは、実際には作品には使用されていないラフスケッチを含みます。

キャラクター別コメント

大槍葦人

Comment

エマ

●

この子は「欲望」担当のエクストラですね。金髪のうえにネコ耳がついてますから、キャラ立ちとしてはこれで十分かなあと。あと、眉毛までかかるパッツン（切りそろえた前髪）はふだん描かないので、ポイントかも。

Comment

透花

●

「理性」担当の子なんですが、それに反して中途半端なパッツンとウヨウヨした髪をしてて、アンバランスなデザインですよね。この髪形は顔がすごく強調されるので、キレイな顔じゃないとダメなんです。

Comment

沙友

●

「感情」を象徴する子で、最初からアホにしようと決まっていたキャラクターです（笑）。髪がツインテールになっていますが、これはよりアホっぽさを演出するためのものです。いや、ほんとはアホなだけじゃナイですが。

Comment

品藤聡美

●

もともとわりと地味めな感じにしようと思ってたので、これといった特徴をつけずにデザインしました。最初はメガネ＆巨乳でお色気担当のはずだったんですけど、僕の意図からどんどん外れて理性の人に……。

Comment

高宮エレン

●

この人には元ネタがあって、プリンセス・テンコーなんですよ。あの、板つけたみたいな髪とかが描きたかったんですけど（笑）、難しくて断念しました。まあ、絵にできたとしても、ウソくさくなってダメでしょうね。

Comment

桐田鷹子

ふつうっぽい女の子を入れようということで描いてみた子です。これといった主張のない髪形とか、顔とか、服とか、特徴のないパーツを寄せ集めた感じですね。ある意味、この顔が僕の描く女の子の顔の素体かも。

Comment

知佳&知登

このふたりに関しては、特にキャラを立てることは意識しませんでしたね。デザイン的には長い三つ編みをつけて、ほかのキャラとの差別化を図れればと。ふたりの見分け方は編んでる本数の違いです。気づいたかなあ(笑)。

Comment

上代まり

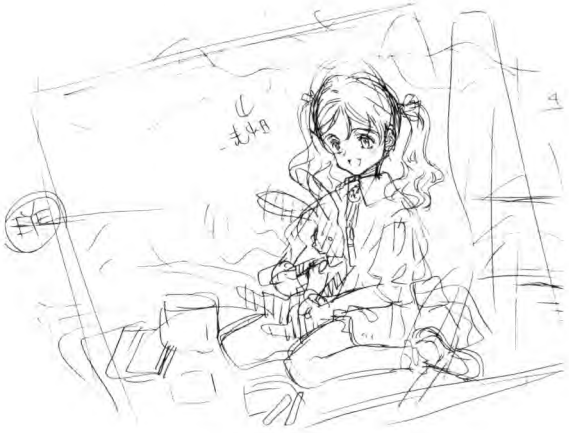
脇役用のキャラとして、あまりアクセントのない外見にはしたんですが、シナリオ的に誰かキャラを出さなきゃ、となったときに「じゃあ、まりさんを出そう」となって重要人物に。不思議な人です。社内では人気が高かったですね。

Comment

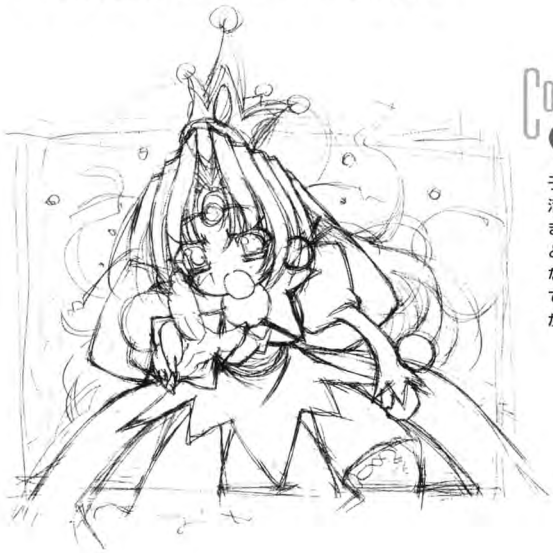
津名川宗慈

黒スーツを着てますが、最初はそれだけじゃない予定だったんですよ。でも「FFD」のおかげでいちばん登場回数の多いキャラになってしまったので、わかりやすいよう、黒だけでいくことにしました。

SET UP WORKS • • • • GAME



BLACK CAT ONE PIECE.
SUMMER COTTON.



■ ぱにっく!! けろけろ王国 ■

お祭りの現場から

ぱじゃまソフトの最新作『ぱにっく!! けろけろ王国』のキャラクターラフスケッチと設定画を紹介。
あわせて、大野哲也氏と七尾奈留氏に、キャラクターに対するコメントをいただいた。

Comment

プチ=エクスハイムロゼンクライト3世(プチ姫)

子ども子どもしてるキャラなんで、その幼さが出るように、あとは活発さが出るようにと、スカートを短めにして足を見せてみたりしました。大きなリボンがついてるのは、いつものことなんですけど(笑)。最初ふつうに描いていたら、なんかシルエット的につまんないなあって思って、リボン大きくしてみたらおもしろくなったんで、いいやって。やっぱり全体のシルエットのバランスには気をつかいますからね。

大野哲也

Comment

アプリコット

おっとり系なのでスカート長めが、ますあります。いちばん気に入ってるのはお腹が見えている服のデザインなんですよ。ほかは全部隠れてるけど、ここだけ露出してるのがエッチっぽくていいかなと(笑)。お腹が見える部分だけは最初から決定してましたしね。

大野哲也

Comment

ティナ

ぱじゃまソフトさんとの打ち合わせのときに「ゲームの舞台から外れていなければ好きなように描いてもよい」とのことでしたので、私のほうから「制服のようなものが描けるキャラクターにしたい」という希望をお話ししました。その後、実際のキャラクターデザインのときに、「図書館司書」という設定でいこうと決めました。地味めな色が、わりとお気に入りです。

七尾奈留

GAME INFORMATION

In Store Now!

『ぱにっく!! けろけろ王国』
●Windows98/ME/2000/XP
●ぱじゃまソフト ●8,800円 ●パズル ●成人指定
●http://www.pajamas.ne.jp/

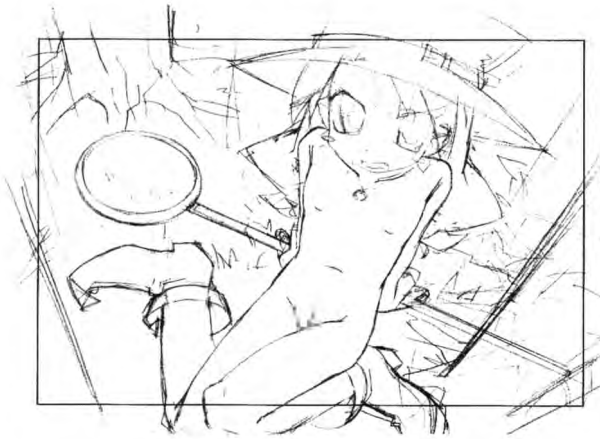
© 2002 PAJAMAS SOFT

フォルモーサ
●
竹内 桜

樹里
●
東雲一彦

アリア
●
現津みかみ

ぺんこ
●
とろろん



リン
●
かんざきひろ

アドニス
●
西又葵

リーフ
●
あかつきごもく

SET UP WORKS・・・・GAME

■ 妹でいこう! ■

自分の「かわいさ」にとらわれず新たな魅力を想像するおもしろさ

キャラクターデザイナー●西E田

『妹でいこう！』の仕事を始めるにあたって、「簡単な構図は描かない」と決めていたというキャラクターデザインの西E田氏に、魅力的な女の子キャラを生み出すためのプロとしての心意気をうかがった。

GAME INFORMATION

2002.Sep. In Store!

『妹でいこう！』

- Windows 98/ME/XP
- オーバーフロー ● 8,800円
- AVG ●成人指定
- http://www.0verflow.com/

© 2002 Overflow

シチュエーションで決まるビジュアル

――最初に「妹もの」だと聞いたときの印象は、どんなものでしたか？

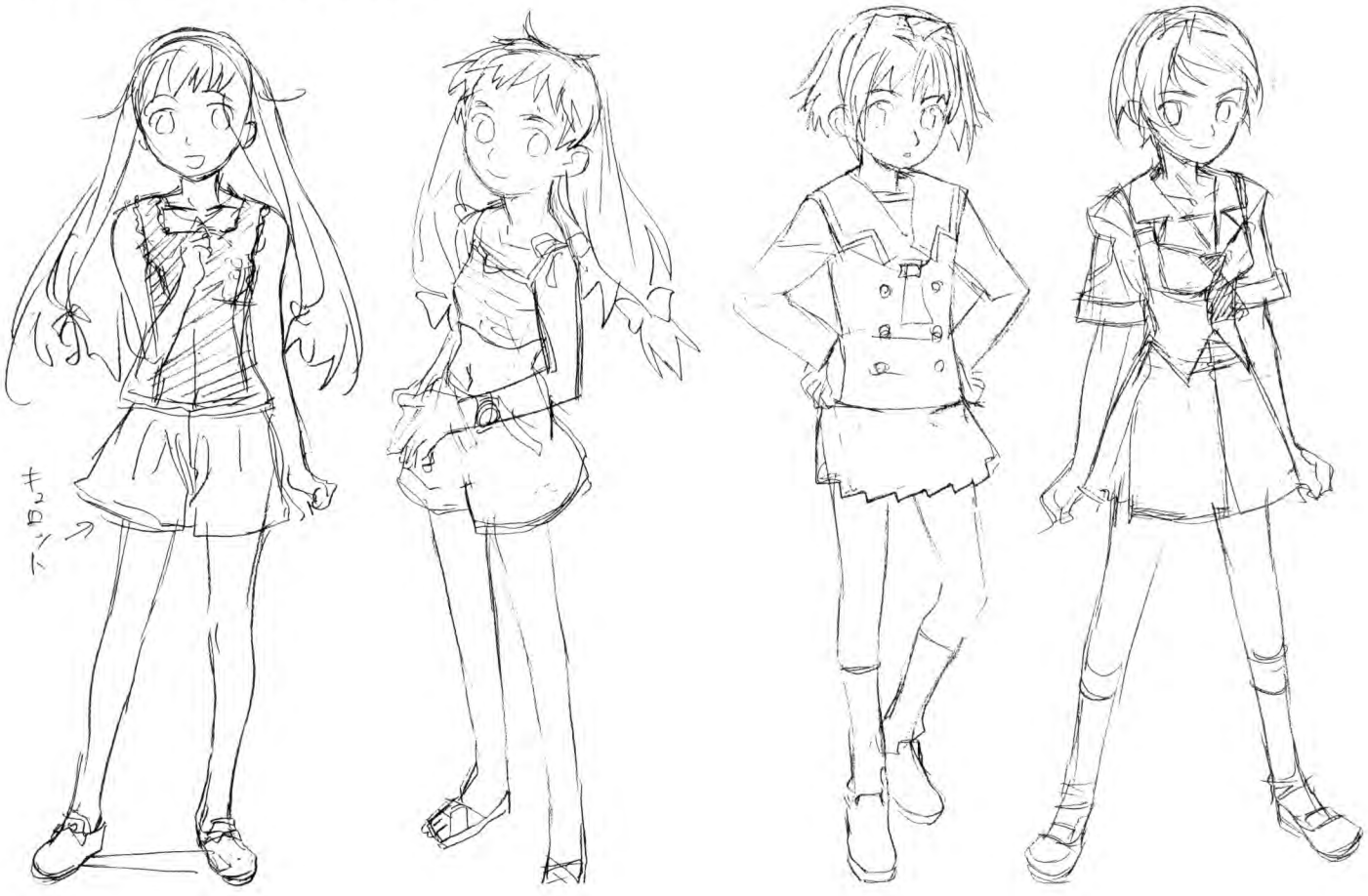
西E田：びっくりではなく、「なるほど」でしたね（笑）。最初に見せていただいた資料に「宇宙人」という要素がすでにあったんですよ。それで、宇宙からやってきた女の子が家に居座って妹だと言いはる……という図が浮かんできて。ああ、これって80年代のコミック的な話なんだなと。だから「なるほど」と、わりとすぐにイメージできました。

――そんな妹たちをより妹らしくするために、どんな戦略を立てたのでしょう？

西E田：メインの妹４人に関しては、麻由夏＝元気、冬乃＝おしとやか、秋帆＝ボーイッシュ、春瑠＝甘えんぼうというところから私が連想する妹像を割り振りました。

――キャラクターのビジュアルは、具体的にはどのように決めていくのですか？

西E田：リボンをつけたりツインテールにしたり、それっぽいかなと思うものを足していくやり方です。ただ、みんなにリボンをつけると全員が同じ「リボンをつけた子」の性格になってしまって描き分けができなくなる。あと、ひとつのキャラにあれもこれもと要素を詰めこむと個性がぼやけてしまうので、魅力的な要素をひと



りに詰めこみすぎないように気をつけます。私の場合、テキスト的な女の子の性格づけみたいなものがすごく苦手なんですよ。だから、まずシチュエーションを想定して、そこに当てはめたときこのキャラクターはどう動いたらはまるかで、ビジュアルを決めていくんですね。

――シチュエーションから考えるというと、具体的にはどのような作業になるのでしょうか？

西E田：たとえば麻由夏は初登場シーンがトイレなんですが、そういう登場だと聞かされると、私の頭の中では「麻由夏はトイレキャラ」と位置づけられるんです（笑）。まあ、ここから、あれこれ考えていくわけです。

行動だけでなくイメージを伝えたい

――ご自身でデザインしたキャラクターを、実際に原画として描くときのポイントは？

西E田：構図やアクションだけでなく、イメージを伝えるような情景の描写がだいじだと思っています。エッチシーンで言えば、エッチの絵だけじゃなくて月明かりを入れて描くとか。そうすると、シナリオさんのほうでもエピソードが乗せやすいだろうと思うんですよ。

――原画を描くうえで、とくに苦労した点はありますか？

西E田：実際に描く作業というより、「原画の7割をエッチシーンにしろ」というお達しがキツかったですねえ。シナリオサイドからくる絵の指定がまた「正常位」とか「後背位」みたいな大まかなもので（笑）。体の構造はみんな同じなわけですから、どうしてもポーズがかぶってくるんですよ。細かいところで差別化しようと後背位で女の子の髪の毛を引っぱらせてみたりすると、「萎える」とか「そういうゲームじゃない」とか言われたりして。しかもシナリオさんの方針で、ほとんどのエッチは主人公の部屋のベッドの上で行われるんですよ。こうなると、避けようとしてもやっぱり同じ構図になってしまう。「簡単な構図は描かない」と決めた自分を恨みました（笑）。

――でも、ふつう、そんなにバリエーションがあるとも思えませんしね（笑）。

西E田：あと、これは美少女ゲームの仕事をやるようになってからずっと苦労してることなんですが、この仕事をするまで私、自分が描かなきゃいけない絵の指定は絵コンテでくると思ってたんです。それが実際に始めてみたら、私がひとりでコンテ描いてレイアウト切って原画まで描くわけですよ。アニメなどでは、ふつう分業でこなす仕事なので、最初は違和感がありました。実は……今でもありますが（笑）。

Pi
スパイシー大作戦

かわいさを見つけにいこう！

――キャラクターの中で、西E田さんの好みを反映しているのは誰ですか？

西E田：麻由夏か秋帆に行っちゃいますね。私がおとなしいタイプなんで、相手もおとなしいとナニしていいんだか、わかんなくなりますから(笑)。でも、私自身の絵的な好みって、プレイヤーの方たちには引っかからないものが多いんですよ。放っておくとリボンもなにもないショートカットの子ばかり描いて「それじゃ引っかかりがなくて萌えないよ」と指摘されたりするんです。で、今度は指摘されたような萌えキャラを描いてみるのですが、おもしろいもので、そういった「描きたくないなあ」と思うものをなんとか描き直そうともがいているうちに、思わぬ結果が出たりするんですね。

――この作品でも、そういう「思わぬ結果」で生まれたキャラがいますか？

西E田：秋帆ですね。最初、違う髪形だったん

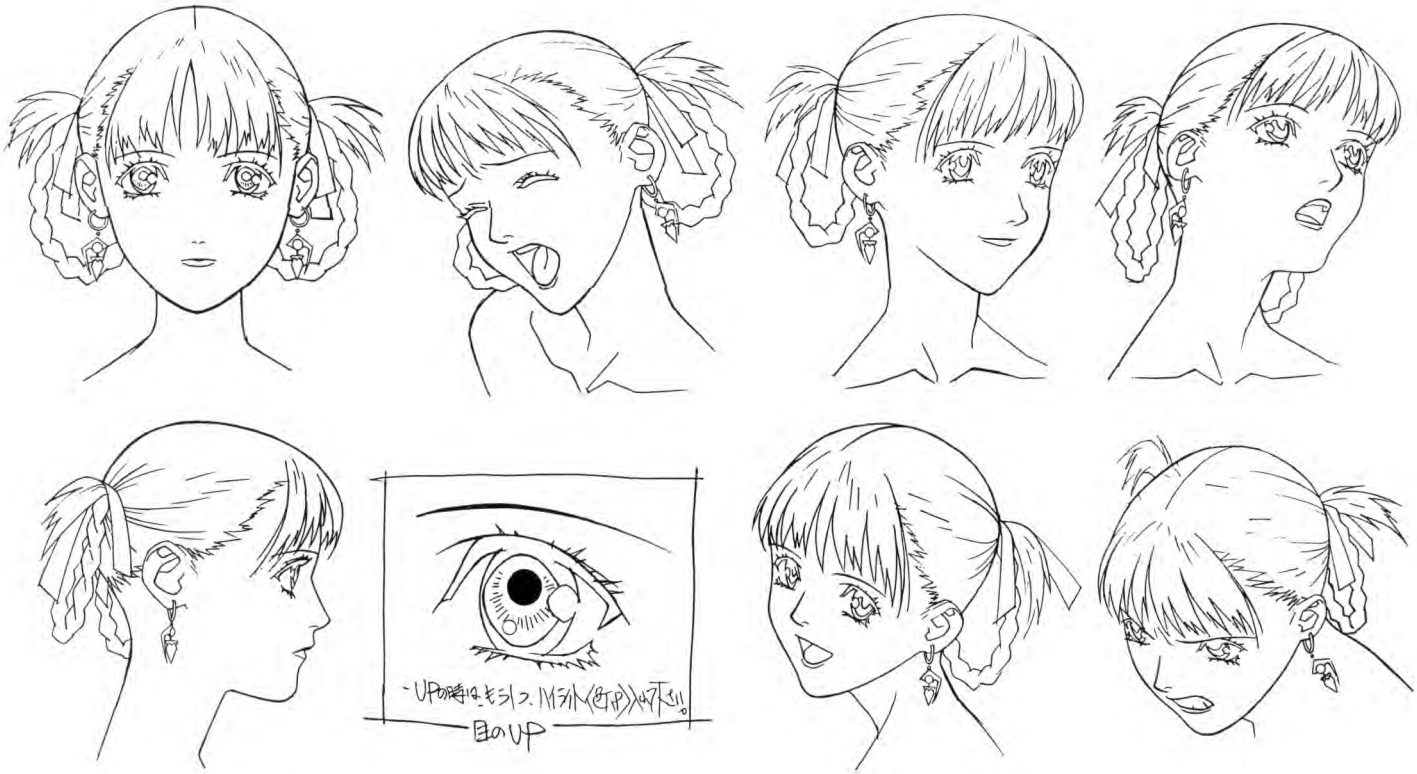
ですよ。でもポニーテールにしてって言われまして。で、気乗りしないまま手直ししていくわけですけど、そのうちに能動的に考えるようになるんですよ。結び目の位置とか前髪の形とか。直し終わって気がついてみると、ポニーテールの秋帆が好きになってました。

――いろいろな視点から見ることで、女の子のかわいさも増すということですね。

西E田：そうですね。「ここが、かわいい！」というポイントを定めて描くよりも、描いているうちにかわいいポイントを見つけるほうが重要なんです。自分の好みやこだわりだけで女の子を描いていけば、いずれ閉塞してしまうんです。誰を描いても同じになってしまう。逆に人のこだわりを取り入れて描いていくほうが、好みも楽しみも広がりますよね。「これはどうかな？」って思うところからかわいくできるほうが、すごいだろうと思いますし。少なくとも、私はそうでないと続けられないと思います。

――最後に、今後の抱負と『妹でいこう！』のおすすめポイントをお願いします。

西E田：『妹でいこう！』は、キャラ的には各種取りそろえてありますので、誰かにハマることは保証します。私の描いたキャラクター、みなさまにはいかようにでも愛していただければと思っております。個人的には、今までの経験を生かして熟女からロリまで、なんでも描いていきたいと思ってます。作品ともども、よろしくお願いします。



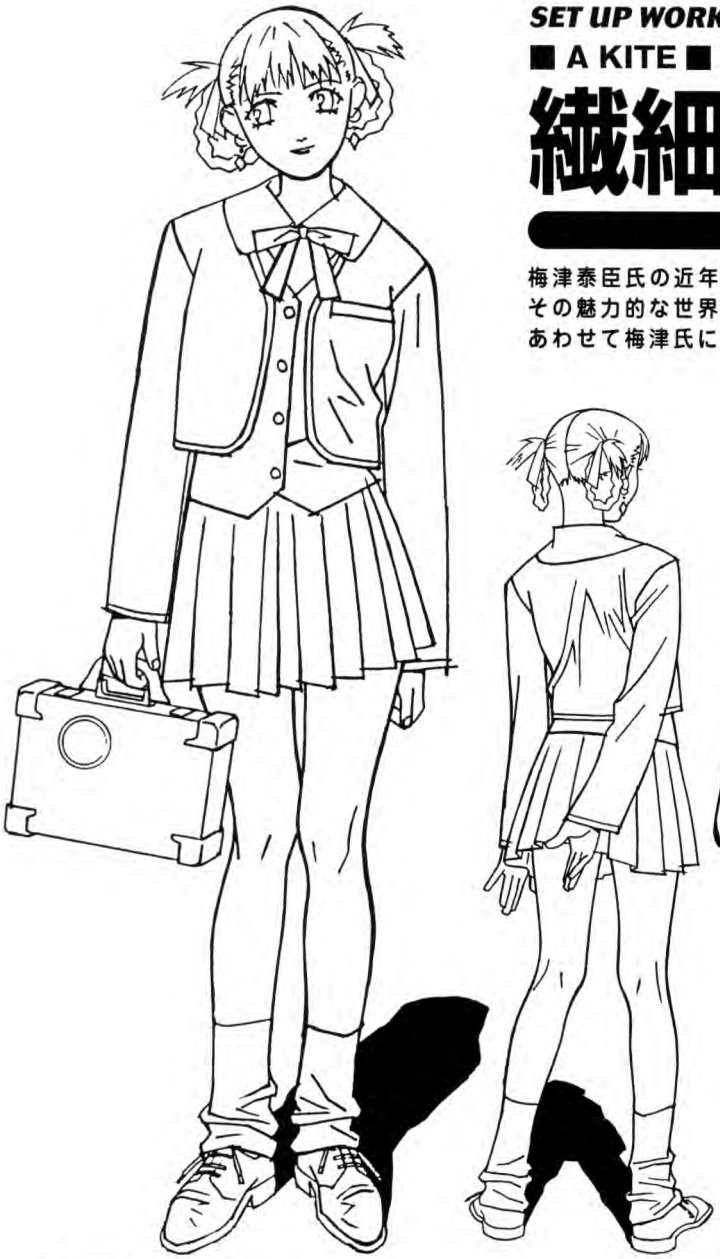
SET UP WORKS・・・・ANIMATION

■ A KITE ■　■ メゾフォルテ ■

繊細に、かつ大胆に

●設定画集

梅津泰臣氏の近年の代表作『A KITE』と『メゾフォルテ』から
その魅力的な世界観を支える設定画を紹介。
あわせて梅津氏に、ふたりのヒロインについてのコメントをいただいた。



ANIME INFORMATION

In Store Now!

『A KITE』

●GREEN BUNNY ●VIDEO/DVD
●DVD 4,700円 ●VHS 6,800円 ●成人指定 ●全2巻
●http://www.green-bunny.com/

© 1998 梅津泰臣/GREEN BUNNY

砂羽

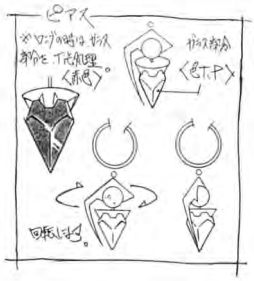
SAWA

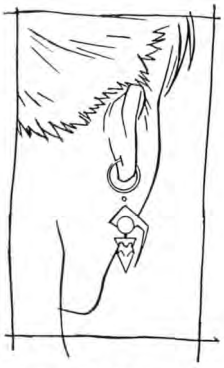
ふだんはふつうの学生だが、裏の顔は殺し屋。12歳のとき両親を何者かに惨殺され、犯人に復讐するため殺し屋の道に入る。

このキャラのお下げは自分の好みで描きました（笑）。『A KITE』の前に手がけた『イエロースター』で反省点がたくさんあったので、それを自分の中で消化するためにも、お下げのキャラクターを継承したかったんです。

Comment

自分の好みで描きました——梅津

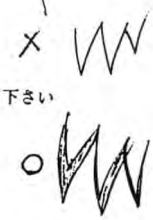


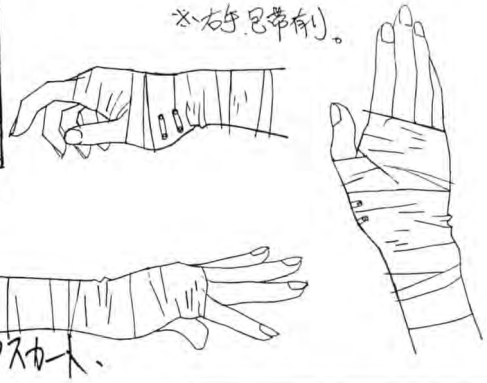


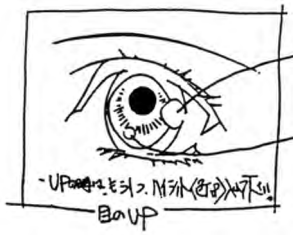
ピアス

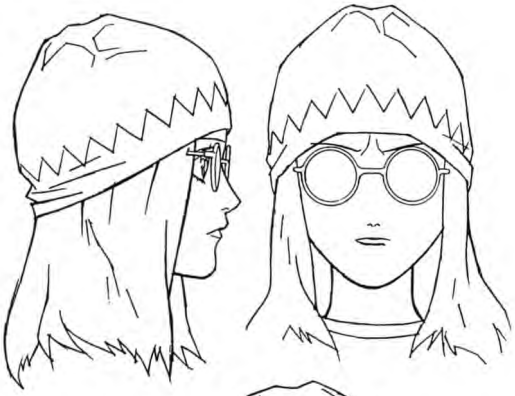
砂羽がいつも身につけているピアス。殺された両親との唯一の絆である。VOL.1冒頭、ピアスがアップのシーンは必見。

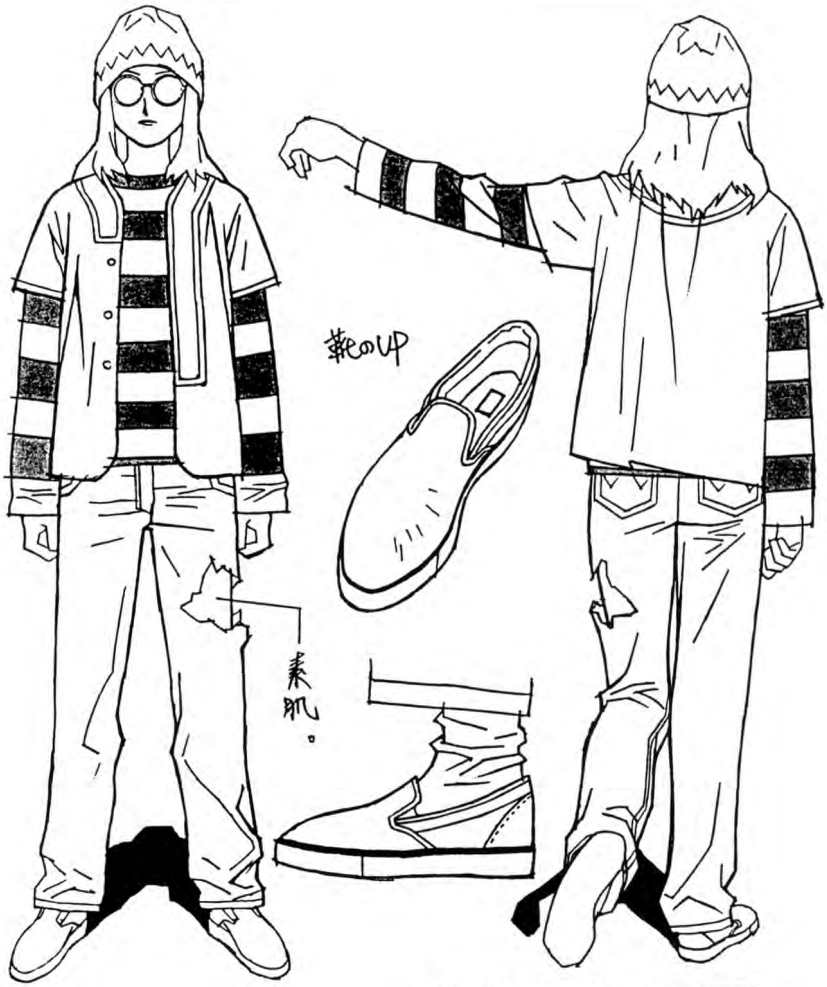
◎髪や服のハイライトは、
線に強弱をつけて下さい



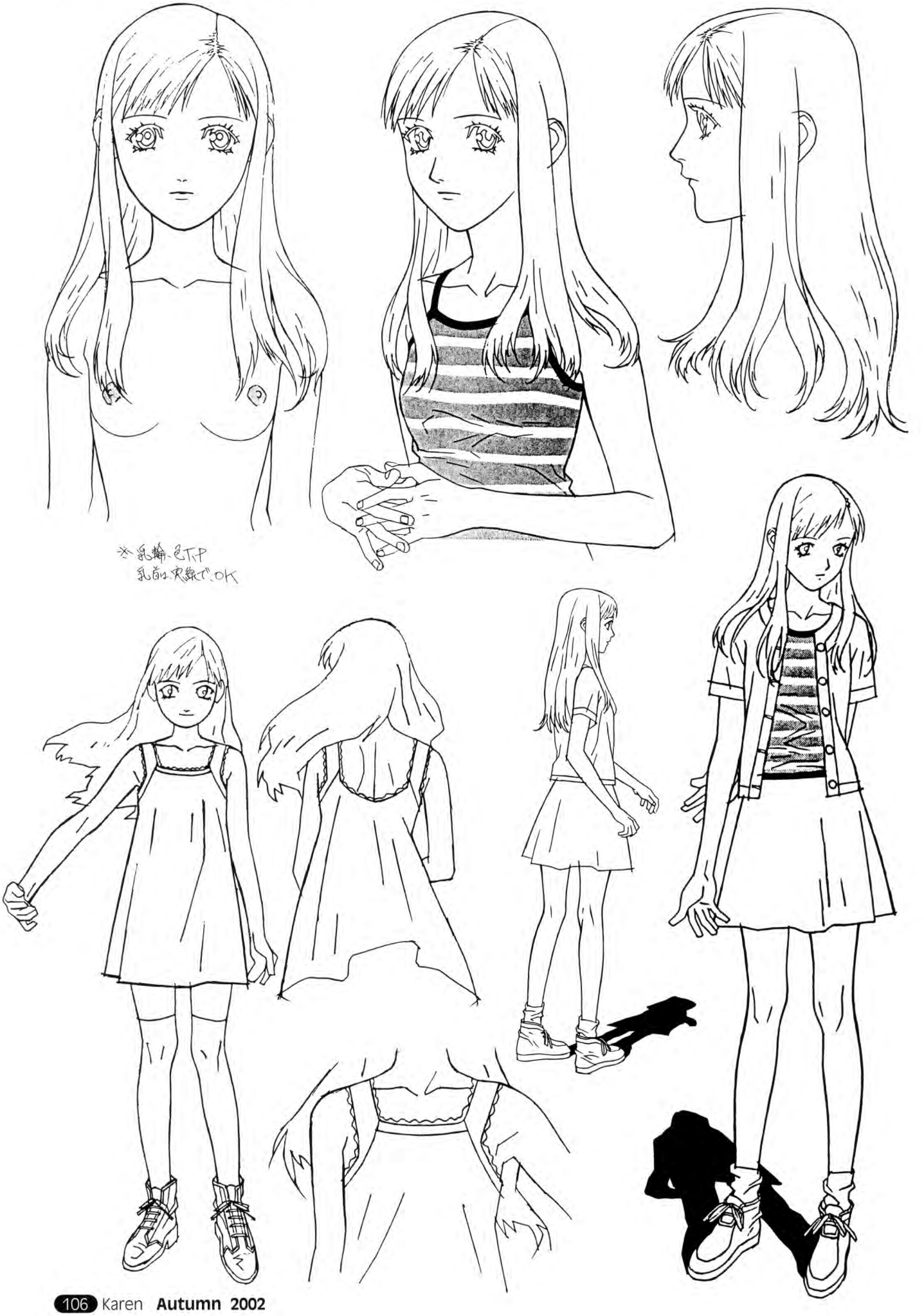


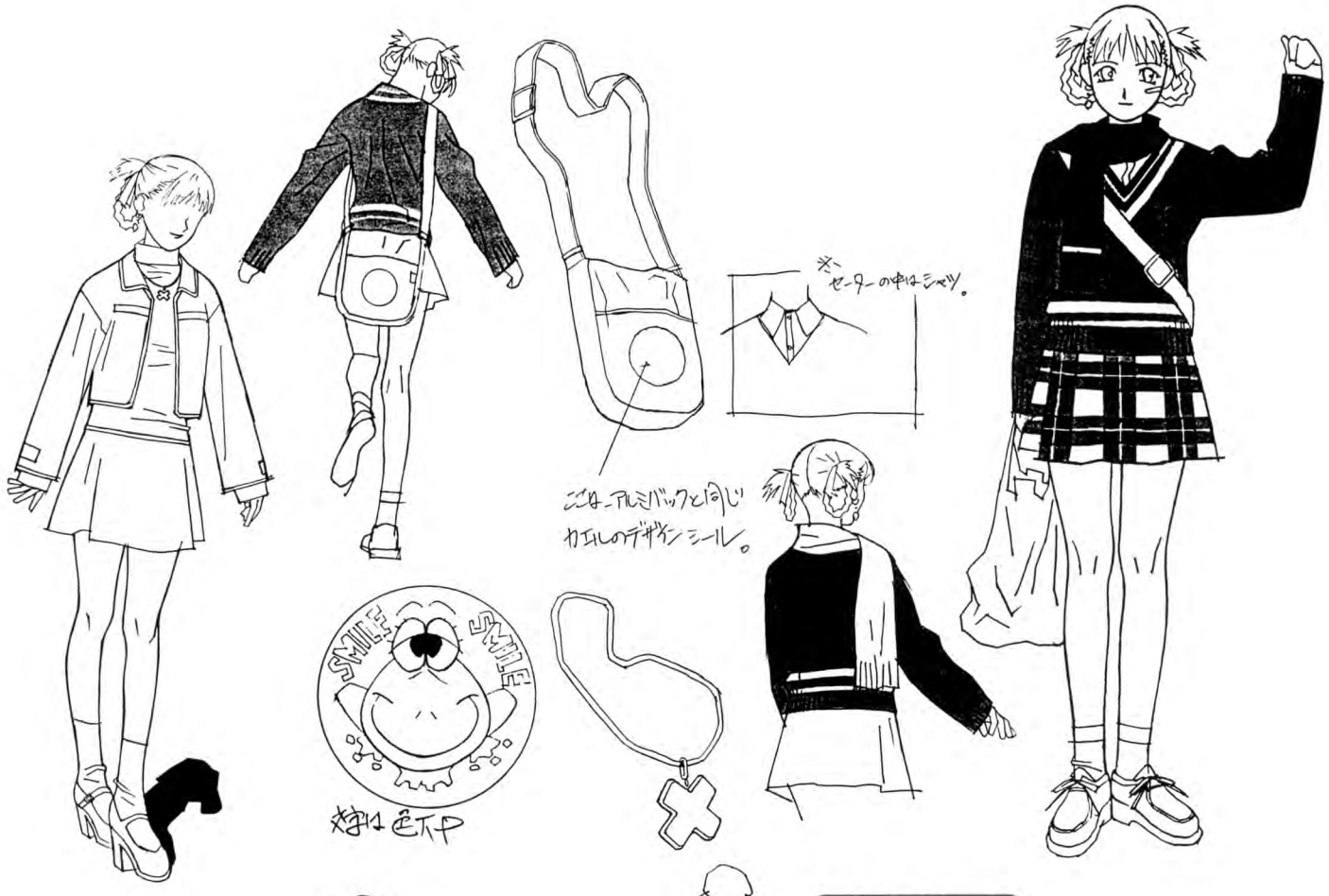






A KITE PART

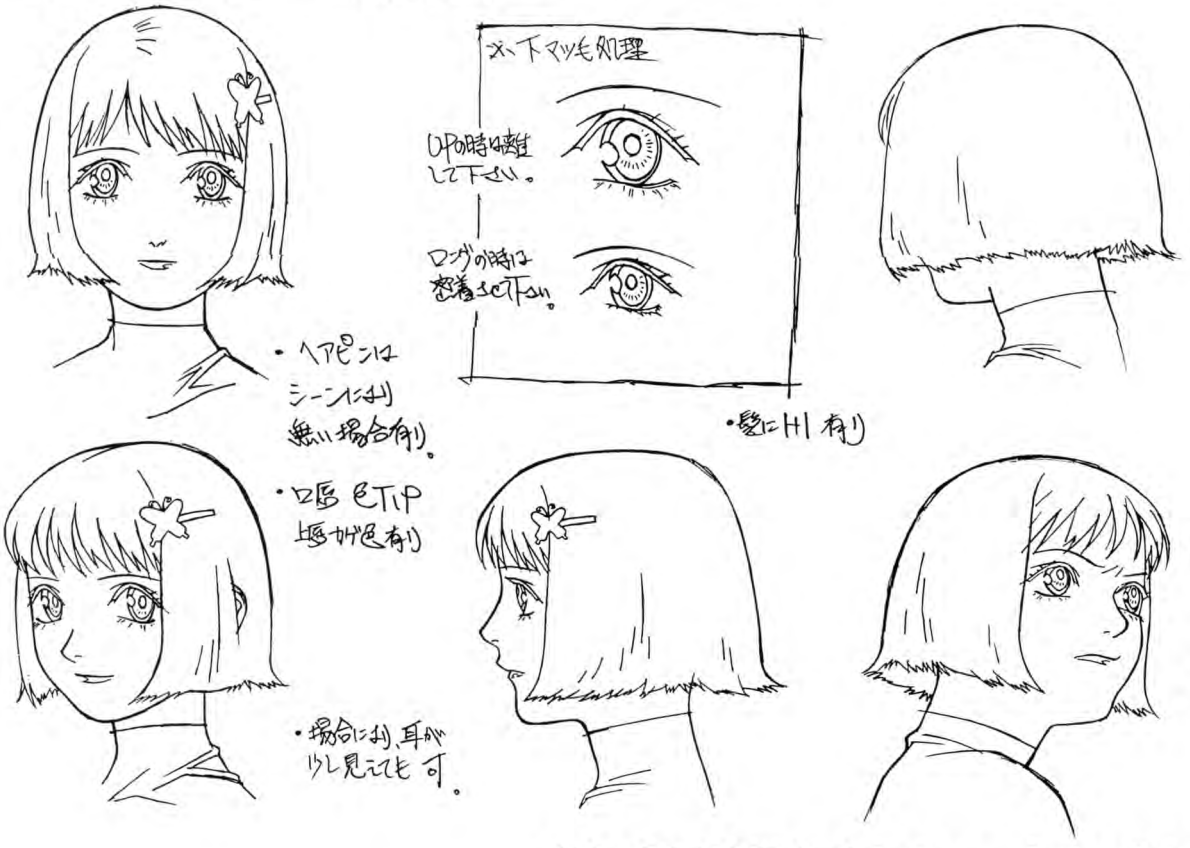

※乳輪、3TIP
乳首は実線で、OK



ストリートキッズ

路地裏でバスケットボールを楽しんでいるシーンに登場する。ラストシーンでは重要な役回りを果たすが、名前は設定されていない。

A KITE PART

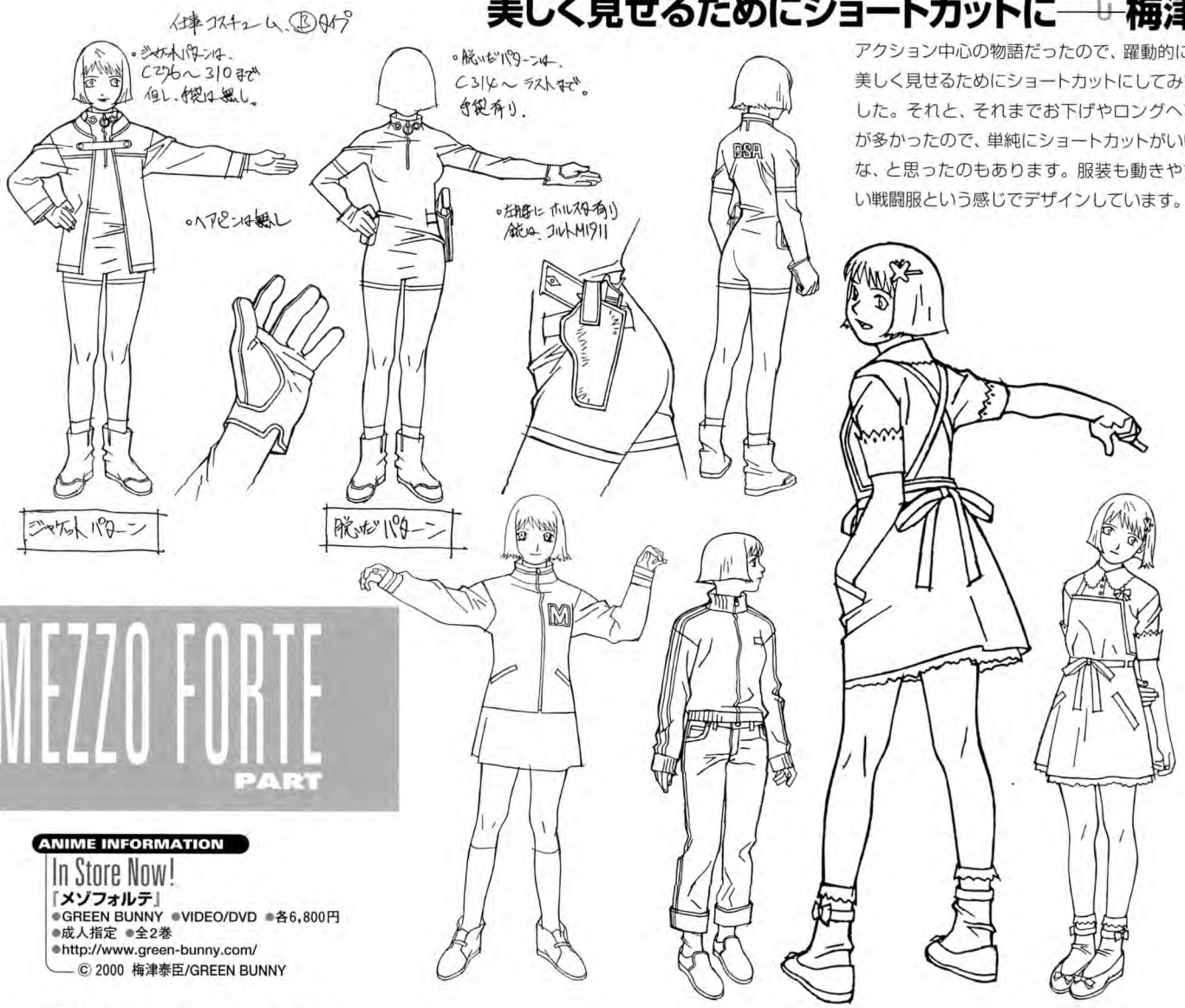


海空来
MIKURA
非合法な危険代行業チームの紅一点。行動力、戦闘能力はナンバーワン。いつもいちばん過激な行動を取り、仲間を困らせる。

comment

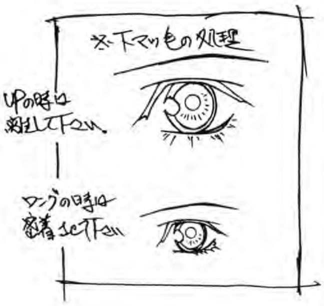
美しく見せるためにショートカットに——梅津

アクション中心の物語だったので、躍動的に、美しく見せるためにショートカットにしてみました。それと、それまでお下げやロングヘアが多かったので、単純にショートカットがいいな、と思ったのもあります。服装も動きやすい戦闘服という感じでデザインしています。



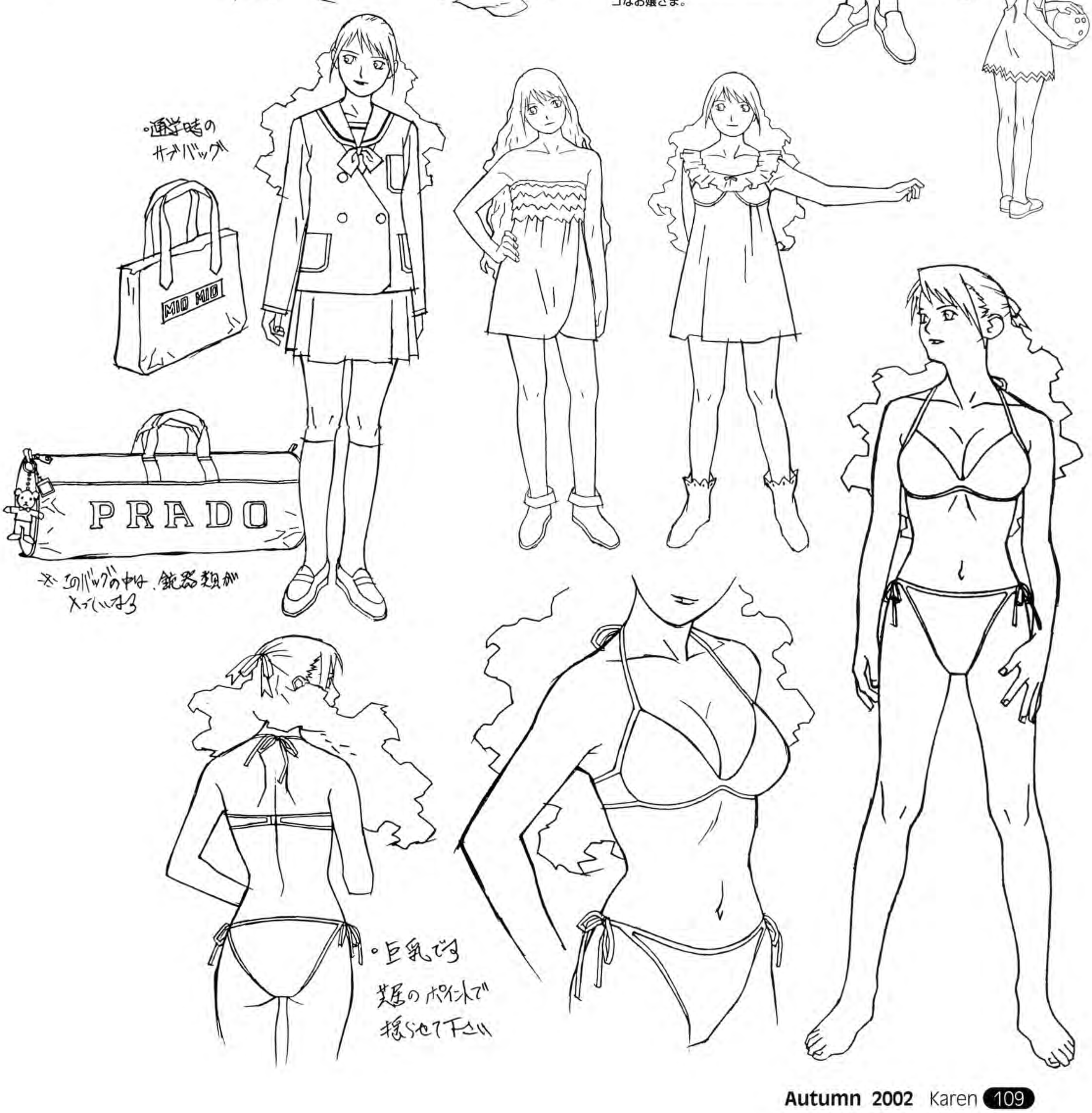
MEZZO FORTE
PART

ANIME INFORMATION
In Store Now!
「メゾフォルテ」
●GREEN BUNNY ●VIDEO/DVD ●各6,800円
●成人指定 ●全2巻
●http://www.green-bunny.com/
© 2000 梅津泰臣/GREEN BUNNY



桃井桃実
MOMOMI MOMOI

プロ野球チーム「ピーチツイスターズ」のオーナー、桃井桃吉の娘。自称「頭脳明晰、美人でダイナマイトボディ」。しかし、人を殺すことに快感を覚える、ちょっとサイコなお嬢さま。



取材こぼれ話

BackStagePass

**記事とはあんまり関係ないけど、
取材のとき印象に残ったエピソード。
記者のひとり占めではもったいないので、
ちょっとだけお教えします。**

●うるし原智志さん取材記

取材の下打ち合わせのため、うるし原さんの仕事場におじゃましたのがまだ8月の上旬のこと。そう、その時期といえば、誰もが「夏コミ」の準備に追われているころなわけです。はたして、うるし原さんも修羅場の真っ只中！　聞くだに恐ろしいスケジュールでラストスパートをかけている最中でした。それにもかかわらず、にこやかに応対してくださるうるし原さん。記事でも紹介した『フロントイノセント』について熱く語っていただきました。でも、途中で気づいていたんです。「今日はインタビューの下打ち合わせだったよね……」。当然、テレコも回していません。ああ、なんともったない。でもお話はおもしろい。と、とまらない。

コミケ前の貴重な時間を割いていただいてインタビューまですませた気分になってしまったのですが、もちろん後日、正式にインタビュー取材のお時間を設けていただきました。うるし原さんのお話が興味深いものですから、おじゃまするたびについつい長っ尻になってしまって、反省しきりです。

●大野哲也さん取材記

Photoshopでお仕事をされている大野さんも、やはり最初は紙に下書きをして、それを取りこんでからタブレットで仕上げていくそうです。筆圧感知タブレットや液晶ディスプレイの上から電子ペンで直接描けるタブレットなど道具もそろってきて、やろうと思えば最初から最後までデジタルで通すことも可能。現に、お知り合いの作家さんの中には、オールデジタルの方もいらっしゃるとか。

しかし、今のところ大野さんは「まずは手描きで下書派」。「パソコンで下書きすると、絵柄全体が見渡しにくいから」だそうです。「彩色などは、試行錯誤ができて簡単にやり直しがきくデジタルは便利ですよ」と語る大野さん。やはり道具は、必要に応じて使い分けることがだいじなようです。

取材後、『Karen』発行を祝って、かわいいイラストまで描いてくださった大野さん、どうもありがとうございました。

●ルゴシエラさん取材記

取材時に拝見した『きのこ』企画書。その表紙に描かれていたイラストは、ヌルヌルネトネトの怪しげなキノコにキャラクターが抱きついているというもの。「これもモザイクなしでいけますか？」とうかがったところ、ルゴシエラさんの返事は「ゲームで描いたらモザイクに抱きついていますね」とのこと。「キノコならいくら舐めてもだいじょうぶ」と仙浪さんはおっしゃていましたが、あまり過激に描いてしまうと、やっぱりモザイクは必要なようです。

そんな脱線話も飛び出すほどリラックスしたムードの取材だったのですが、その雰囲気がどれだけ原稿に反映されていることやら。みなさん、いかがだったでしょう。

●大槍葦人さん取材記

取材のために、Littelewitchさんにおジャマした取材班。事務所に足を踏み入れると、そこにはシカバネさんたちがゴロゴロと！　もしや、すごく忙しい日に来てしまったのでは!?と心配になりましたが、大槍さん曰く「みんなで朝まで『エイジ オブ エンパイア』をやってたんですよ」。スタッフ一同、仕事のあとはネットゲームで泊まりこみだったみたいです。仕事終わったら家に帰りましょう(笑)。

そんなわけで、今相談中の企画の中にはそういう系のゲームもあるそうです。しかも「ちまちましたキャラが画面中でちまちま動くようなゲームが作りたいですね」とのこと。大槍さんのちまちまキャラが、ちまちま動く……。今からすごく楽しみですね。

●西E田さん取材記

「おとなしい子であることを表現するためにロングヘアとロングスカート、みたいな手法を使うのは好きじゃないんです。おとなしい子が、逆にショートヘアにショートパンツでがんばってみました、みたいなほうがうれしいと思いませんか」なんて漢気あふれるこだわりを聞かせてくれるクリエーター、西E田さん。その漢気からか、シナリオさんともかなりの攻防戦があったもよう。理由は「シナリオさんの好みを聞いてると、女の子の前髪がみんな触覚になっちゃうんですよー」。

シナリオさんとキャラクターデザイナーさんがこんな攻防戦ができるのは、息が合った現場

だという証拠。だって西E田さん、今はオーバーフローさんの仕事場に泊まりこんでるんですから。取材にうかがったのが8月の上旬。「マスターアップ前の修羅場ですか？」とうかがってみたら、「いや、なんとなく泊まってるんです」とのこと。みんな仲よしじゃなきゃ、こんなことできませんよね？

●梅津泰臣さん取材記

梅津さんの創作活動のバックボーンをお聞きしていたときのこと。「ひょっとすると」という前置きで出てきたのは「70年代のテレビドラマ」。しかも、いちばんのお気に入りは『木枯らし紋次郎』だとか。近代的なイメージの強い梅津さんの作品と『木枯らし紋次郎』。ちょっと意外な組み合わせですが、裏社会でたくましく生き抜く砂羽や海空来には、たしかにアウトロー的なたくましさを感じます。

現在、新作の準備でお忙しい梅津さん。きっとまた、かっこいいアウトローを描いてくれることでしょう。ファンのみなさん、首を長くして待ってましょうね。

●みさくらなんこつさん取材記

みさくらさんの初のコミック単行本『五体ちょお満足』を読んだことのある人ならごぞんじだと思いますが、「正義風魔法天使少女はみんぐ♥ハミル」が掲載された24ページには衝撃的な絵が描かれています。股間というか脳髄を直撃する1枚……。記者も「好き」なのですが、みさくらさんも「お好き」だったのかと思い感激しきり。インタビューのさいごにお話をうかがっちゃいました。

みさくらさんによれば、「締め切りギリギリに渡して、なんとか通して、あとでめちゃくちゃ編集の人に怒られたんですよ（笑）」というイキサツもあったとか。

気になる方は、さっそく『五体ちょお満足』を読んでみてください。キテます！

PALETTA Back Number

PALETTA　バックナンバー

PALETTA vol.1

表紙●藤島康介

SPECIAL
藤島康介×鶴田謙二対談
いのまたむつみ×みつみ美里対談

PALETTA vol.2

表紙●うたたねひろゆき

SPECIAL
樋上いたるロングインタビュー
フルーツバスケット

PALETTA vol.3

表紙●こばやしひよこ

SPECIAL
おねがいティーチャー
千羽由利子ロングインタビュー

PALETTA vol.4

表紙●うるし原智志

SPECIAL
うるし原智志ロングインタビュー
成瀬ちさと×滝川悠対談

各巻　定価1200円
●お近くの書店で品切れの際は、書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：アスキーストア／TEL.03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.comもしくは当社サイトにてご注文ください。
※売り切れの場合はご容赦ください。

CUTE GIRLS IN GAME, COMIC ANIMATION BY YOUR SIDE!

PALETTA THE ANOTHER SIDE

Karen カレン

2002.AUTUMN VOL.1

表紙イラスト：ながせまゆ　着彩：エルフ

CONTENTS

特集　Karen's Special Feature

うるし原智志		2
きのこ 禁断の治療薬	ルゴシエラ	10
エーベンブルグの風	山本和枝	16
白詰草話	大槍葦人	22
ぱにっく!! けろけろ王国	大野哲也・七尾奈留	28
妹でいこう!	西E田	32
ぽぽたん	ぽよよん♥ろっく	36
H（アッシュ）～いつかたどりつけた場所～		40
BALDR FORCE		44
ロケットの夏		46
Close-up Creator	みさくらなんこつ	48
隷嬢白書	まあたん	56
[OVA]みずいろ		58
[OVA]新体操（仮） THE ANIMATION～妖精たちの輪舞曲（ロンド）～		62
Close-up Creator	梅津泰臣	64
Cover Story　勝 あしたの雪之丞2		70
読者プレゼント		81
フロントイノセント　設定画集		82
きのこ 禁断の治療薬　設定画集		88
白詰草話　設定画集		92
ぱにっく!! けろけろ王国　設定画集		96
妹でいこう!　西E田インタビュー＆設定画集		98
A KITE/メゾフォルテ　設定画集		104
BACKSTAGE PASS　―取材こぼれ話―		110

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　花塚弘
■副編集長　鈴木順二（ねこまた工房）、喜多村崇之
■アートディレクター　田村宏（海月デザイン）
■デスク　海老名真一（ねこまた工房）
■編集スタッフ　大塚訓章・香川郁（ねこまた工房）
高橋剛、CapStone
■編集協力　和久津慎（二葉堂）、福井透、武本章、
荒川佳吾、林久徳
■デザイン　田村宏（海月デザイン）
■業務部　佐藤秀、神田雅代
■広告部　幸宏樹、藤下和巳、嶋田うれ葉
■雑誌営業　堂前秀隆、中村宣忠、浅川貴之、
井上智一郎

株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製、転載することを禁じます。

本書に関するお問い合わせ
エンターブレインカスタマーサポート(電話03－5433－7868)まで、お願いします。お問い合わせの受付は、祝祭日を除く月曜から金曜までの午後12時から午後5時までとなっております。

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154－8528
東京都世田谷区若林1－18－10
03－5433－7850（営業部）

編集後記

■コードネーム"裏PALETTA"として長い間水面下で進行していた本企画が、ようやくこうやって陽の目を見るコトができました。御協力いただいたメーカーさん、クリエイターさんにはホント感謝しております。さてさて、とりあえず"VOL.1"としたものの、現時点で次号の予定は未定。できるだけ早く出せると良いなぁ。(H)

■さて、お目見えの「Karen」いかがだったでしょうか？　読者のみなさんが興味を持っている作品、クリエイターの核心に迫ったつもりですが、百点満点でどのくらいの評価をいただけますことやら……。厳しいご意見、ご感想をアンケートハガキでお寄せください。ちょっとは励ましてくれるとうれしいけど。(J)

■インタビューのため、大野さんの会社にお邪魔したときのこと。なんと、そこには雀卓が!!　なんでも、お好きな方々が集まって、たま～に打たれるそうです。編集者とも打つことがあるそうで、「勝ったら、描き下ろしの権利ゲット」「負けたら秋葉原でビラ配り」だとか。思わず笑ってしまいました。(S)

■それはお盆まえの暑い日だった（と思う）。副編集長様にありがたいお声をかけていただき、「Karen」をお手伝いすることに。いや、別にお盆に田舎に帰ってスイカを食べたり、花火をしたりなどとは、これっぽっちも思っていなかったので、喜んで取材に行ってきました……。(KU)

■隣の席の同僚は梅津泰臣氏の特集担当。なにげなくのぞいた資料のムックに、目が釘付けに。見ていなかったとは、なんたる不覚。『A KITE』と『メゾフォルテ』、絶対見なくては、と思いました。それを楽しみに、「Karen」校了に向けてがんばるぞ！(iku)

■価格については、すべて税別で表記してあります。

2002年10月発売予定

Overflow
http://www.0verflow.com/

もうすぐ会えるね、お兄ちゃん！

いもうとてんこ盛りアドベンチャー

妹といこう！

Plenty of pretty sisters

【動作環境】●CPU：Pentium Ⅱ 300MHz 以上（400MHz 以上推奨）●画面：800×600以上の解像度 16Bit カラー以上（フルカラー推奨）●メモリ：64MB 以上必須（XP では160MB 以上必要です）●サウンド：PCM オーディオ●音声：PCM 必須　●JANコード：45-27872-000137

【お問い合わせ】〒101-8691 東京都千代田区神田郵便局私書箱35号　オーバーフロー ユーザーサポート係　E-mail ● webmaster@0verflow.com

Windows 98/Me/XP 対応 CD ROM

価格 ¥8,800（税別）

この商品は18歳未満の方は購入できません

この商品は**通信販売**でもお求めいただけます。お申し込みは郵便、インターネットにて受け付けております。

http://www.pajamas.ne.jp
176-0005　東京都練馬区旭丘1丁目38-3

PAJAMAS SOFT

初回３大特典

■１．豪華設定資料集■

各作家の原画、ラフなど多数収録！
書き下ろしあり！？

■２．サントラ■

■主題歌
『ラブけろパニック！』
作曲：OdiakeS
歌　：桃井はるこ

■BGM17曲収録

■３．書き下ろし下敷き■

大野哲也、七尾奈留書き下ろしＢ５下敷き

8800円

9月20日発売！

空からかえるが降ってきた？！
本格！落ち物パズルゲーム登場

ぱにっく!! けろけろ王国
ぱにっくけろけろキングダム

大野哲也　七尾奈留　西又葵　八重垣悟　天津牙　巻田佳春　伊原金蔵　竹内桜　響星哉　あかつきごもく　トトメス　とろろん　ひよひよ　モカモカ　原田たけひと　BLADE　かんざきひろ　東雲一彦　かんなぎれい　現津みかみ

9784757711891

ISBN4-7577-1189-1

C9476 ¥1143E

1929476011435

定価1200円　本体1143円

雑誌61951－78　Ⓗ 2003年4月　Printed in Japan　凸版印刷株式会社

Karen PALETTA THE ANOTHER SIDE AUTUMN 2002 Vol.1

2002年10月10日発行

発行所／株式会社エンターブレイン　発行人／浜村弘一　編集人／青柳昌行
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　☎03-5433-7850（営業局）